

# Elektronik Labor

## Student Group

First Name	Surname	Matrikel Nr.

## Table of Contents

- Elektronik Labor** ..... 2
- Einführung und Einordnung*** ..... 2
- Semesterablauf und Tipps*** ..... 2
- Achtung ..... 2
- Ähnliche Homepages** ..... 2

# Elektronik Labor

## Einführung und Einordnung

Im Labor "elektronische Schaltungstechnik" werden Software und Hardware gemeinsam entwickelt. Dabei wird auf die Kenntnisse folgender Fächer zurückgegriffen:

- Elektrotechnik I und II
- Informatik I und II
- Elektronische Schaltungstechnik
- Mikroprozessor-Technik

### Wichtig:

- Bleiben Sie mit uns in Kontakt! Trotzdem es zeitweise Wochen mit eigenständigen Bearbeitung gibt, ist der Austausch wichtig, damit zu den jeweiligen Abgaben ein sinnvolles Ergebnis abgeliefert wird.
- Suche Sie den Austausch mit den anderen Studierenden. Meistens haben Sie die Lösung, zum Problem eines anderen und umgekehrt.
- Wenn Sie erst eine Woche vor der Abgabe mit dem Designen oder Programmieren beginnen, wird es in der Regel eng. Besonders, wenn es Unklarheiten und Nachfragen gibt. Beginnen Sie frühzeitig.
- Versuchen Sie Spaß am Layouten und Programmieren zu finden. Es ist wie Puzzeln, nur dass Sie selbst das Bild bestimmen!

## Semesterablauf und Tipps

### Achtung

Die Veranstaltung ist dieses Semester nicht mit dem EST Labor kombiniert.

Die Tätigkeit im Elektronik Labor unterteilt sich in mehrere Schritte. Für diese habe ich jeweils Tipps für Sie zusammengestellt.

Die Beschreibungen Ihrer Projekte finden Sie unter [Projekte im EST Labor](#)

## Ähnliche Homepages

### [Onlinekurs der TU-Berlin](#)

Sehr ausführliche Skriptsammlung von [Herrn Prof. Plate \(HS München\)](#). Dort sind Tipps zum Löten, Programmieren und allgemeinen Entwickeln rund um Mikrocontroller, Embedded Systems zu finden.

From:

<https://wiki.mexle.org/> - **MEXLE Wiki**

Permanent link:

[https://wiki.mexle.org/elektronik\\_labor/start?rev=1588162381](https://wiki.mexle.org/elektronik_labor/start?rev=1588162381)

Last update: **2021/05/09 10:07**

