

Nr.	Nachname	Vorname	Titel
1	B.	V.	Tetris-Programmierung auf einer Arduino-gesteuerten 16x16-LED-Matrix
2	D.	O.	Der tongesteuerte Asuro – Aufbau, Programmierung und Probleme
3	F.	M.	Design, Schaltungslayout und Ansteuerung einer 16x16-LED-Matrix
4	G.	T.	Malware - Viren, Würmer und Trojaner
5	K.	S.	Arduino-Programmierung zur Ansteuerung über Smartphone-Funksignale am Beispiel eines Fernlenkautos
6	K.	T.	Modifikation eines Fernlenkautos zur Ansteuerung durch ein Android-Smartphone
7	S.	L.	Projekt FEAR: Programmierung eines NXT-Roboters zur autonomen, kollisionsfreien Bewegung im Raum
8	Z.	P.	Projekt FEAR: Die NXT-Fernsteuerung