



Developer Week 2014

Pressemitteilung

Maker Space auf IT-Entwickler-Konferenz Developer Week:

Raspberry Pi mit Anleitung zum Glücklichein

München, 12. Juni 2014 – Der Mini-Computer Raspberry Pi ist für viele Softwareentwickler der optimale Einstieg in die Welt der Maker. Schließlich kann an die programmierbare GPIO- (General Purpose Input/Output)-Schnittstelle leicht Elektronik angeschlossen werden. Aber wie ist der Raspberry Pi anzuwenden? Auf der IT-Entwickler-Konferenz Developer Week können Interessierte in kleinen Workshops auf der „Maker Space“-Area den Raspberry Pi austesten, Experten um Rat fragen, mit Gleichgesinnten fachsimpeln und erste kleine Maker-Projekte umsetzen. Eine kurze Übersicht über die unterschiedlichen Modelle sowie Tipps zur Handhabung geben vorab einen Überblick und helfen, über mögliche Startschwierigkeiten hinweg.

A oder B – man muss sich entscheiden!

Vom Raspberry Pi gibt es zwei Modelle: A und B. Dazu kommt bald das angekündigte Compute Modul. Von Model A und B wurden bereits mehr als 2,5 Millionen Platinen verkauft. Der Unterschied zwischen Model A und B besteht im vorhandenen Speicher (A: 256 MB, B: 512 MB), Anzahl der USB-Anschlüsse (A: 1, B: 2) und Ethernet (A: keinen Anschluss, B: 1). Durch die bessere Ausstattung verbraucht Modell B auch mehr Strom (A: 500 mA, B: 700 mA).

Programmierer werden jedoch mit dem nackten Raspberry PI erst mal nicht glücklich. Bevor sie direkt loslegen können, werden mindestens ein Netzteil und eine SD-Karte benötigt. Für den Dauereinsatz sollte noch über ein Gehäuse nachgedacht werden. Neben einem ausreichend dimensionierten Netzteil (1000 mA) entscheidet vor allem die richtige SD-Karte über den langfristigen Spaß mit dem Raspberry Pi. Die Auswahl an verfügbaren SD-Karten ist riesig. Neben Bauart (SDHC) ist die Speichergröße (mindestens 2GB sollten es schon sein) und die Geschwindigkeit (Class 10 für Multimedia) wichtig. Vor dem Kauf sollte die Liste der unterstützten SD-Karten geprüft werden, um keine böse Überraschung zu erleben.

Die SD-Karte muss dazu auch noch mit einem passenden Betriebssystem bespielt werden. Hierfür wird ein Rechner mit SD-Kartenleser benötigt. Mit NOOBS wird auf der SD-Karte nicht das Betriebssystem installiert, sondern der Installer für das Betriebssystem. NOOBS bietet verschiedene Betriebssysteme zur Auswahl an. Für Einsteiger ist Raspbian sicher die beste Wahl, denn Raspbian kann sowohl über Konsole als auch über eine grafische Oberfläche bedient werden. Die anderen Betriebssysteme bleiben auf der SD-Karte vorhanden und können bei Bedarf installiert werden.

Maker Projekte mit dem Raspberry Pi als PC-Ersatz

Mit dem Raspberry Pi steht nun ein vollwertiger PC mit Linux zur Verfügung, für dessen Erweiterung etliche Software zur Verfügung steht. Die meisten Programme im sog. „Pi Store“ sind kostenlos.

Der Raspberry Pi kann aber weit mehr als nur ein Linux-Desktop zu sein. Bei den Makern ist der Raspberry Pi vor allem wegen der programmierten GPIO beliebt. Die GPIO ist die Tür zur Elektronikwelt mit dem Raspberry Pi. Diese Schnittstelle kann z.B. mit der leicht zu erlernenden Programmiersprache Python programmiert werden. Wem hier die passende Idee fehlt, kann sich bei www.instructables.com inspirieren lassen oder eines der dort vorgestellten Projekte einfach nachbauen. Denn nur durch Selbermachen wird man selbst zum Maker!

Do-it-yourself auf den Maker Spaces:

Weitere Hilfe finden interessierte Programmierer am Dienstag, 15. Juli 2014 auch in den **Maker Spaces** der Developer Week 2014 (14.-17. Juli 2014) in Nürnberg. Neben den **Raspberry Pi Workshops** können auch **Quadrocopter** geflogen werden. Ein weiteres Highlight steht mit **3D-Druckern** zur Verfügung, die auf der DWX live erlebt werden können. Die Maker Space-Area wird in Kooperation mit dem Franzis Verlag umgesetzt.

Das komplette Programm der Maker Spaces finden Sie hier: <http://www.developer-week.de/Specials/Maker-Spaces>

Über die Developer Week (DWX)

Die Developer Week (DWX) ist eine der größten unabhängigen Entwicklerkonferenzen Europas mit über 250 Sessions, mehr als 150 Referenten und einer Ausstellung mit mehr als 40 Partnern. Die nächste DWX findet vom 14. bis 17. Juli 2014 in Nürnberg statt. Die DWX ist eine Marke des Medien- und Weiterbildungsunternehmens Neue Mediengesellschaft Ulm mbH, München. Das Unternehmen bedient mit der DWX, diversen Fachkongressen, Webinaren und Trainings, der Webseite webundmobile.de und dotnetpro.de, der Fachzeitschriften [web & mobile developer](http://web&mobiledeveloper.de) und [dotnetpro](http://dotnetpro.de), mit eBooks, und Apps die Zielgruppe der Software-Entwickler mit profundem Fachwissen, topaktuellen News und wichtigen Kontakten.

Pressekontakt

Vera Vaubel

Tel.: +49 (89) 98103987

Fax: +49 (89) 98103988

E-mail: medienberatung@vaubel.de

Vaubel Medienberatung GmbH
Gumpfenbergstr. 6, 81679 München
<http://www.vaubel.de>

Unternehmenskontakt

Regina Reitzer

Tel.: +49 (89) 74117-128

Fax: +49 (89) 74117-448

E-mail: regina.reitzer@nmg.de

Neue Mediengesellschaft Ulm GmbH
Kongresse & Messen
Bayerstraße 16 a, 80335 München
<http://www.nmg.de>