

AR Flood Hazard Maps

Update Meeting 5

Frederik Alpers, Lea Plümacher, Marvin Hagemeister

Freie Universität Berlin

25.01.2026

Overview

1. Aktueller Sprint

2. Ergebnisse

3. Ausblick

Aktueller Sprint

Ziele diese Woche

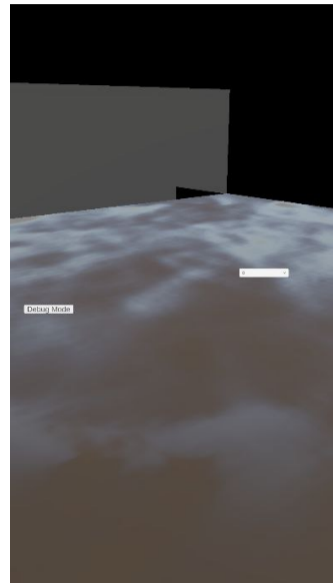
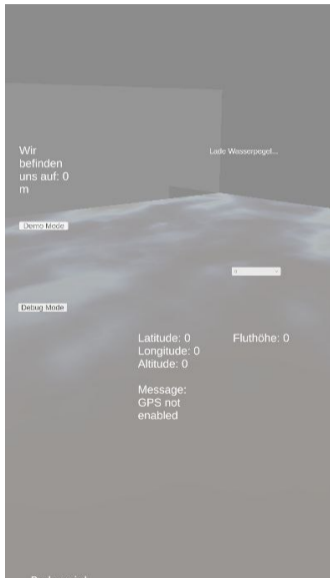
- Angleichen der beiden Scenes (Demo und normal Mode)
- Debug Informationen ausblenden per Button
- **Bug-Fixing:** Location auf allen Geräten nutzbar machen

Aktueller Sprint

Erreichte Ziele

- ✓ Debug Informationen ausblenden per Button
- ✓ **Bug-Fixing:** Location auf allen Geräten nutzbar machen
- ✓ Struktur für Dokumentation angefertigt
- Verbessern der UI

Debug Informationen ausblenden



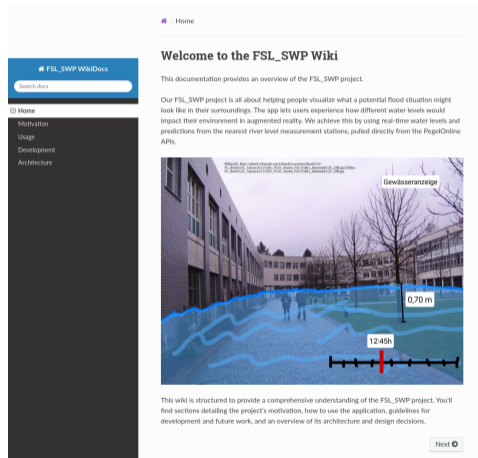
Dokumentation - Code

- Code Dokumentation verbessert
- Beispiel aus `API_WaterLevel.cs`:

```
1  /// <summary>
2  /// Handles fetching and processing water level data from PegelOnline API.
3  /// This script is responsible for finding the closest water level measurement station
4  /// based on the user's GPS location and then retrieving real-time water level data
5  /// from that station. It also calculates absolute water height and displays it on UI.
6  /// </summary>
7  public class API_WaterLevel : MonoBehaviour
```

Aufbau der Doku

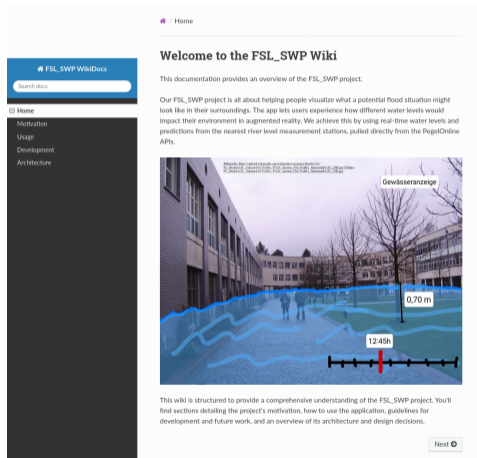
- Readme auf Github als Einstiegspunkt
- Hosting via Github Pages
- Erstellung via MkDocs



Dokumentation - Wiki - Struktur

Struktur der Doku

- Motivation
- User Dokumentation (How to use)
- Entwickler Dokumentation
 - Wie wurde es gebaut
 - Architektur
 - Future Works



Ausblick - Nächste Schritte

- Angleichen Demo- und Normal mode
- UI/UX Verbesserungen
- Bugfixing und Dokumentation
- Erstellen der finalen Präsentation

Organisation

- Treffen Montags
- Textchat
- GitHub
- Unity Cloud

Fragen?