

Phantom Graph Demo – Aufgabenverteilung

1	ALLGEMEIN.....	2
2	CARSTEN ARNOLD	2
3	KATHARINA GREINER	2

1 Allgemein

Generell wurde das Projekt in zwei Teilbereiche eingeteilt.
Zum einen die View mit Hapticunterstützung und zum anderen die Businesslogic.
Beide Teile konnten zum großen Teil unabhängig voneinander implementiert werden.
Zur Kommunikation zwischen beiden Anwendungsschichten wurde eine Interfaceklasse implementiert, um die nötigen Informationen auszutauschen.

2 Carsten Arnold

- Analyse und Entwurf der Anwendungsdomäne
- Entwicklung und Dokumentation der Anwendungslogik (Business Logik)
- Definition und Dokumentation der Schnittstelle

Die Business Logik wurde in einer Klasse (Expert-Pattern) implementiert. Sie ist zuständig für

- Die Erstellung der darzustellenden Aufgaben (Business Objekte)
- Die Berechnung Aufgabenspezifischer Werte
- Die Berechnung von Abhängigkeiten zwischen den unterschiedlichen Aufgaben

- Vorbereitung der Präsentationen
- Projektbeschreibung

(35% der Implementierung)

3 Katharina Greiner

- Analyse und Entwurf der Anwendungsdomäne
- Einarbeitung in HLAPI und OpenGL
- Testanwendung
- Entwicklung der Softwarearchitektur
- Erstellung der Klassendiagramme
- Implementierung und Dokumentation der HapticFramework-Klassen
 - 21 Klassen
 - Implementierung des Frontend der Demo-Anwendung
- Implementierung und Dokumentation des Observer-Patterns
 - 2 Klassen
- Vorbereitung der Präsentationen
- Projektbeschreibung
- Doxygen-Konfiguration

(65% der Implementierung)

Unterschrift Projektteilnehmer