

## Phantom Graph Demo – Aufgabenverteilung

<b>1</b>	<b>ALLGEMEIN.....</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>CARSTEN ARNOLD .....</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>KATHARINA GREINER .....</b>	<b>2</b>

## 1 Allgemein

Generell wurde das Projekt in zwei Teilbereiche eingeteilt. Zum einen das Frontend mit Haptikunterstützung und zum anderen die Businesslogik.

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 (Businesslogik)
- Definition und Dokumentation der Schnittstelle

Die Businesslogik 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
- Dokumentation (inkl. Layout und PDF Erzeugung)

(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
- Dokumentation
- Doxygen-Konfiguration

(65% der Implementierung)

---

Unterschrift Projektteilnehmer