

# VISUALISIERUNG VON DATEN DRAHTLOSER SENSORSYSTEME IN AUGMENTED REALITY

## Modulführer

Markus Braun

Dominik Messinger

Dominic Rausch

Martin Rombach

Florian Schreier

Johannes Walter

1. April 2011

Version	Datum	Anmerkung
1.0	10.12.10	Abgabe

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Controller</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>GUI</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Model</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Sequenzdiagramme</b>	<b>8</b>
<b>6</b>	<b>Gesamtübersicht</b>	<b>9</b>

# 1 Einleitung

Die Architektur der Software orientiert sich hauptsächlich am Architekturstil Model-View-Controller. Dadurch wird erreicht, dass die Darstellung von Daten, die Datenhaltung und die Ablaufskontrolle/-logik in verschiedenen Modulen gekapselt werden kann. Die ersten drei Abschnitte geben einen genauen Einblick in diese drei Module, ihre Aufgaben und ihre Realisierung in diesem Projekt. Die folgenden zwei Abschnitte behandeln die Schnittstellen, über die das Programm Daten von Außen bezieht. Dies ist zum einen das AR-Modul, das mit Hilfe einer Videokamera Bilder der Außenwelt erhält und diese nach Sensorknoten durchsucht. Zum anderen die Gateway-Schnittstelle, die dafür zuständig ist, mit den Sensorknoten zu kommunizieren und aktuelle Messwerte zu empfangen und weiterzugeben. In den letzten Abschnitten wird anhand von einigen beispielhaften Sequenzdiagrammen der Ablauf der Kommunikation zwischen den Modulen dargestellt und erklärt und eine Gesamtübersicht über alle Klassen gegeben.

## 2 Controller

### 3 GUI

## 4 Model

### 4.1 Filmdetails

Spaltenname	Datentyp	Beispiel
IMDB ID	Integer	155215
Metacritics ID	String	rango
Rottentomatoes ID	String	sucker-punch-2010
Filmtitel	String	Sucker Punch
Original Title	String	Sucker Punch
Jahr	Short	2010
Laufzeit	Short	113
IMDB Wertung	Double	7.3

## 5 Sequenzdiagramme

## 6 Gesamtübersicht