

Projektstudium Modellierungsseminar

Landshuter Hochzeit: Simulation und 3D-Visualisierung

WS2016/17 Teamvorträge Sprint 2:
Teilszenario Simulation mit Pferd

A. Gerum, H. Hager, D. Jadanec, A. Knoll, A. Yauseyenka

Department of Computer Science and Mathematics



UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES
MUNICH

accu^orate
Institute for
crowd simulation

VADERE
Crowd Simulation



15 Dezember 2016



virtualcitySYSTEMS

- ▶ Simulation des Festzuges in der Landshuter Innenstadt
- ▶ Menschen, Pferde und Kutschen sollen eingebunden werden
- ▶ Weitergabe der Ergebnisse

Simulations Tool:

- ▶ OpenVadere (Open Source Projekt)

- ▶ US-2: Horse Modell:
 - ▶ Unabhängiges Bewegungsmodell für das Pferd festlegen
- ▶ US-7: Schnittstelle:
 - ▶ Datenweitergabe an die Unity Gruppe
 - ▶ Weitergabe der Rechenergebnisse an die CityGML Gruppe
- ▶ US-8: Landshuter Hochzeit (Teilszenario):
 - ▶ Realität nah ein Teilszenario der Landshuter Hochzeit abbilden
- ▶ US-5: Kutsche (Optional):
 - ▶ Erstellung einer Kutsche

- ▶ US-2: Horse Modell:
 - ▶ Unabhängiges Bewegungsmodell für das Pferd fetlegen
- ▶ US-7: Schnittstelle:
 - ▶ Datenweitergabe an die Unity Gruppe
 - ▶ Weitergabe der Rechenergebnis an die CityGML Gruppe
- ▶ US-8: Landshuter Hochzeit (Teilszenario):
 - ▶ Realität nah ein Teilszenario der Landshuter Hochzeit abbilden
- ▶ US-5: Kutsche (Optional):
 - ▶ Erstellung einer Kutsche

- ▶ Viele mögliche Ideen, wenig Kapazitäten
 - ▶ Festlegen fester User Stories, als Ziel
 - ▶ Leitung durch Scrum Master welche Task Priorität haben
- ▶ Verstreutes Team
 - Treffen:
 - ▶ Donnerstags (Vorlesung)
 - ▶ Sonntags(Online)
 - ▶ Dienstags (Freiwillig HM)

- ▶ Komplette Simulation der Landshuter Hochzeit in viele Teilszenarien
- ▶ Weitergabe der Daten an die CityGML Gruppe

Andrei Yauseyenka

- ▶ Übergabe der Daten an die Unity Gruppe
- ▶ Übergabe der Daten an die CityGML Gruppe
- ▶ Teilszenarien auslesen können
- ▶ Mithilfe an den Modell für das Pferd

- ▶ Scrum Master
- ▶ Output Dateien Konfigurieren (Zusammen mit Daniel)
- ▶ Output für CityGML (Vorarbeit erhalten von Florian)
- ▶ Szenario Landshut
 - ▶ Szenario von der CityGML Gruppe einlesen (Erhalten von Lesya)
 - ▶ Topography Performance (Zusammen mit Nikolai)
- ▶ Test Klassen geschrieben für VEllipse
- ▶ Modellattribute festlegen und implementieren

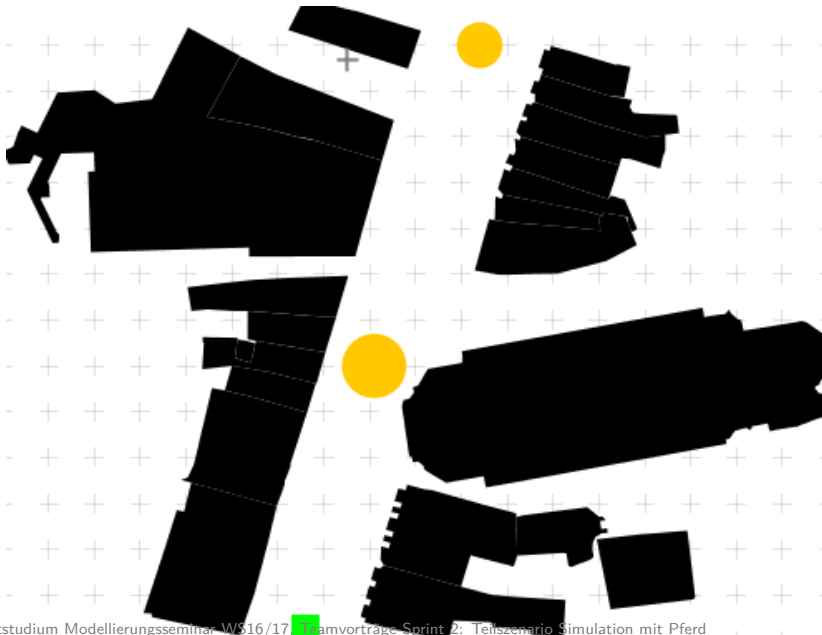
- ▶ Sprintplanung
- ▶ Aufgabenverteilung an die Teammitglieder
- ▶ Projektübersicht
- ▶ Leitung der Daylies
- ▶ Kontaktperson für die anderen Gruppen.

Einführung von verschiedenen Eigenschaften die ein Pferd besitzen kann.

- ▶ Scheuklappen[2]
 - ▶ Sehwinkel eines Pferdes ohne Scheuklappe: 270° [1]
 - ▶ Sichtfeld des Pferdes wird beeinträchtigt
 - ▶ Folge: Einschränkung des Drehwinkels
- ▶ Reiter
 - ▶ Pferd wiegt schwerer
 - ▶ Folge: Die Geschwindigkeit des Pferdes wird verlangsamt









- ▶ Unity Gruppe bekommt Daten
- ▶ Erfolgreiches abspielen eines Szenarios
- ▶ Modell wurde erweitert
- ▶ Prozessoren müssen noch optimiert werden für die CityGML Gruppe

- ▶ Fand ich gut:
 - ▶ Hilfbereitschaft des Teams
- ▶ Könnte besser sein:
 - ▶ Tasks sollten nur in der Daily erstellt werden
- ▶ Mein Anteil: 23%

[1]

[2] Scheuklappen, 2016.