

Projektstudium Modellierungsseminar

Landshuter Hochzeit: Simulation und 3D-Visualisierung

WS2016/17 Teamvorträge Sprint 2:
Personenstromsimulation 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. Dabei sollen Menschen, Pferde und Kutschen in die Simulation eingebunden werden. Die Ergebnisse sollen schlussendlich für visuelle Darstellungen weiter gegeben werden.

Simulations Tool:

OpenVadere (open source projekt)

- ▶ Verstreutes Team
Trello und Skype Calls
- ▶ Großes Projekt & Wo anfangen?
Aufteilen des Teams auf die einzelnen Bereiche
Einarbeiten im Kontext eines neuen Agenten (Pferd)

- ▶ Bewegungsmodel für Pferde einbinden.
- ▶ Schnittstelle zu den anderen Teams erweitern.
- ▶ Weitere Agententypes.
- ▶ Gui fertigstellen.
- ▶ Team:
 - ▶ Code dojo
 - ▶ Pair programming

- ▶ Schnittstelle für die Unity Gruppe
- ▶ Einlesen des Szenarios von der CityGML Gruppe
- ▶ Mithilfe an den Modell für das Pferd

- ▶ Scrum Master
- ▶ Output Dateien Konfigurieren(Zusammen mit Daniel)
- ▶ Szenario Landshut
 - ▶ Szenario von der CityGML Gruppe einlesen
 - ▶ Topography glätten für bessere Performance
- ▶ Test Klassen geschrieben für VEllipse
- ▶ Modellattribute festlegen und implementieren
- ▶ Drehrichtung der Pferde beim erscheinen anpassen

- ▶ Das Pferd benutzt die Form Ellipse
- ▶ Mehrere Pferde können das Ziel erreichen
- ▶ Serialisierung der neuen Form

- ▶ Fand ich gut:
 - ▶ Erreichbarkeit des Teams
 - ▶ Arbeiten mit neuen Tools
 - ▶ Hilfbereitschaft des Teams
- ▶ Könnte besser sein:
 - ▶ Pünktlichkeit
 - ▶ Kürzere Dailies
- ▶ Mein Anteil: 100%

