
DIPLOMARBEIT

Applied Augmented Reality in Education

Ausgeführt im Schuljahr 2034/24 von:

Recherche zu Varianten von Knapsack-Algorithmen und Umsetzung des Knapsack-Problems als AR-Anwendungsszenario inkl. Dokumentation || Erstellen/Auswerten eines Feedbackfragebogens zur Lernunterstützung

Moritz SKREPEK

5CHIF

Design und Umsetzung der 3D-Objekte zur AR-Abbildung || Analyse der Steuerungsmöglichkeiten (Menüführung, Gesten, ...) und Erstellen der Benutzeroberfläche für die AR-Applikation mit Fokus auf UX

Dustin LAMPEL

5CHIF

Erfassen realer Objekte und kontextgerechte Überlagerung der Realität mit AR-Device || Tagging v. realen Elementen mittels QR-Codes für Tracking || Unit-Tests für d. implementierten Knapsack-Algorithmus

Seref HAYLAZ

5CHIF

Evaluierung/Auswahl Laufzeit-/Entwicklungsumgebung für Umsetzung der Applikation und Integration mit AR-Device inkl. Recherche || Konzeption/Umsetzung des Anwendungsszenarios im Bereich Netzwerktechnik

Jonas SCHODITSCH

5CHIF

Betreuer / Betreuerin:

Mag. BEd. Reis Markus

Wiener Neustadt, am 12. Januar 2024

Abgabevermerk:

Übernommen von:

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche erkenntlich gemacht habe.

Wiener Neustadt, am 12. Januar 2024

Verfasser / Verfasserinnen:

Moritz SKREPEK

Dustin LAMPEL

Seref HAYLAZ

Jonas SCHODITSCH

Inhaltsverzeichnis

Eidesstattliche Erklärung	i
Vorwort	iv
Diplomarbeit Dokumentation	v
Diploma Thesis Documentation	vii
Kurzfassung	ix
Abstract	x
1 Einleitung	1
1.1 Ausgangslage	1
1.2 Auslöser	1
1.3 Aufgabenstellung	1
1.4 Team	2
1.4.1 Aufteilung	2
2 Grundlagen	3
2.1 Vorgehensmodelle	3
2.1.1 Scrum	3
2.1.2 Begründung der Auswahl	5
2.2 Projektmanagement Tools	5
2.2.1 GitHub	5
2.2.2 Jira	6
2.3 Konzeption von Fragebögen	6
2.3.1 Planung der Fragebogenkonzeption	6
2.3.2 Abfassung der Fragen	6
2.3.3 Arten von Fragen	7
2.3.4 Struktur und Gliederung von Fragebögen	7
2.3.5 Mögliche Verfälschung des Resultats	7
2.3.6 Auswertung von Fragebögen	7
3 Produktspezifikationen	8
3.1 Anforderungen und Spezifikationen	8
3.1.1 Use Cases	8
3.2 Design	8
3.2.1 Abläufe	8
3.2.2 Mockups	8

3.3	Eingesetzte Technologien	8
3.3.1	Kriterien	8
3.3.2	Game Engine	8
3.3.3	Unity foundation packages	9
3.3.4	Modellierungsprogramm	10
4	Feinkonzept und Realisierung	12
4.1	Entwicklungsumgebungen	12
4.1.1	Visual Studio 2022	12
4.1.2	Unity Editor	12
4.2	Objektdesign mittels Blender	12
4.2.1	Rendering und Optimierung für AR	12
4.2.2	Export- und Integrationsprozess	13
4.2.3	Blender-Add-Ons und Plugins	14
4.3	Hauptmenu	14
4.3.1	Beschreiben der Buttons	15
4.3.2	Laden der Level	15
4.3.3	UI/UX	15
4.4	Ping Level	16
4.4.1	Object Tracking	16
4.4.2	Kurvenberechnung	16
4.5	Knappsack Problem Level	16
4.5.1	Spatial Anchors	17
4.5.2	Managers	17
4.5.3	QR-Code Tagging	19
4.5.4	QR-Code Tracking	19
4.5.5	Knappsack-Algorithmus	19
4.5.6	Unit-Tests	20
4.6	Performance	20
5	Zusammenfassung und Abschluss	21
5.1	Ergebnis	21
5.2	Abnahme	21
5.3	Zukunft	21
A	Mockups	22
A.1	UI/UX	22
A.2	Hauptmenu Level Design	22
A.3	Ping-Paket Level Design	22
A.4	Knappsack-Level Design	22
B	Literatur	23
	Index	25
	Literatur	25

Vorwort

Die vorliegende Diplomarbeit wurde im Zuge der Reife- und Diplomsprüfung im Schuljahr 2023 / 24 an der Höheren Technischen Bundeslehr- und Versuchsanstalt Wiener Neustadt verfasst. Die Grundlegende zu dem arbeiten mit der Microsoft HoloLens2 lieferte uns unser Betreuer Mag. BEd. Markus Reis. Das Ergebniss dieser Diplomarbeit ist eine augmented reality Applikation für die Verwendung am Tag der offenen Tür.

Besonderer Dank gebührt unserem Betruer Mag. Markus Reis für sein unerschöpfliches Engagement und seine kompetente Unterstützung. Weiteres möchten wir uns bei unserem Abteilungsvorstand Mag. Nadja Trauner sowie unserem Jahrgangsvorstand MSc. Wolfgang Schermann bedanken, die uns die gesamte Zeit an dieser Schule unterstützt haben.

Diplomarbeit Dokumentation

Namen der Verfasser/innen	Skrepek Moritz Haylaz Seref Lampel Dustin Schoditsch Jonas
Jahrgang Schuljahr	5CHIF 2023 / 24
Thema der Diplomarbeit	Applied Augmented Reality in Education
Kooperationspartner	Land Niederösterreich, Abteilung Wissenschaft und Forschung

Aufgabenstellung	Darstellung von zwei ausgewählten IT-Grundprinzipien mittels der Microsoft HoloLens2.
------------------	---

Realisierung	Implementiert wurde eine Augmented Reality Applikation für die Microsoft HoloLens2. Um ein gutes Zusammenspiel zwischen Realität und Augmented Reality zu garantieren wird Spatial Mapping als auch Spatial Anchors verwendet. Um mit den echten Objekten zu interagieren werden QR-Codes verwendet.
--------------	--

Ergebnisse	Planung, Design, Entwicklung und Test einer funktionsfähigen Augmented Reality-Applikation auf Basis des AR-Devices HoloLens2 von Microsoft, die es ermöglicht ausgewählte technische Themenstellungen im Bereich Informatik (Visualisierung eines Pings, Veranschaulichung Knapsack-Problem) für den Einsatz im Unterricht sowie beim Tag der offenen Tür visuell, interaktiv und spielerisch darzustellen.
------------	--

<p>Typische Grafik, Foto etc. (mit Erläuterung)</p>	<p>Das vorliegende Bild stellt das Logo der AR-Applikation dar.</p> <div data-bbox="742 922 1232 1142">  <p>Applied Augmented Reality IN EDUCATION</p> </div>
---	---

<p>Teilnahme an Wettbewerben, Auszeichnungen</p>	
--	--

<p>Möglichkeiten der Einsichtnahme in die Arbeit</p>	<p>HTBLuVA Wiener Neustadt Dr.-Eckener-Gasse 2 A 2700 Wiener Neustadt</p>
--	---

<p>Approbation</p> <p>(Datum, Unterschrift)</p>	<p>Prüfer</p> <p>Mag. Markus Reis</p>	<p>Abteilungsvorstand</p> <p>AV Mag. Nadja Trauner</p>
---	---------------------------------------	--

Diploma Thesis Documentation

Authors	Skrepek Moritz Haylaz Seref Lampel Dustin Schoditsch Jonas
Form	5CHIF
Academic Year	2023 / 24
Topic	Applied Augmented Reality in Education
Co-operation partners	Land Niederösterreich, Abteilung Wissenschaft und Forschung

Assignment of tasks	Representation of two selected basic IT principles using the Microsoft HoloLens2.
---------------------	---

Realization	An augmented reality application for the Microsoft HoloLens2 was implemented. In order to guarantee a good interaction between reality and augmented reality, spatial mapping and spatial anchors are used. QR codes are used to interact with the real objects
-------------	---

Results	Planning, design, development and testing of a functional augmented reality application based on the AR device HoloLens2 from Microsoft, which enables selected technical topics in the field of computer science (visualization of a ping, illustration of the Backpack problem) for use in lessons and on the day of open door visually, interactively and playfully.
---------	---

This image represents the logo of the AR application.



HTBLuVA Wiener Neustadt
Dr.-Eckener-Gasse 2
A 2700 Wiener Neustadt

AV Mag. Nadja Trauner

Kurzfassung

Diese Diplomschrift befasst sich mit der Konzeption einer Lernapplikation für die HTL Wiener Neustadt, sowie der Realisierung in Form von einer augmented reality Applikation auf der Microsoft HoloLens2.

Das Produkt setzt sich aus dem Hauptmenu, dem Ping Level und dem Knappsack-Problem Level in Form eines Unreal Engine 5 Programms zusammen.

In der Applikation können die Schüler am Tag der offenen Tür zwei wichtige Grundprinzipien der Informatik mit Hilfe von Augmented Reality interessant und spielerisch kennenlernen und dadurch erkennen, ob Sie sowas interessiert.

Abstract

This diploma thesis deals with the conception of a learning application for the HTL Wiener Neustadt, as well as the realization in the form of an augmented reality application on the Microsoft HoloLens2.

The product consists of the main menu, the ping level and the Knappsack problem level in the form of an Unreal Engine 5 program.

In the application, students can see two important things on the open day Basic principles of computer science with the help of augmented reality are interesting and Get to know each other in a playful way and thus see whether you are interested in something like that.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Ausgangslage

Um dem IT-Fachkräftemangel entgegenzuwirken, muss die Ausbildung im MINT-Bereich attraktiviert werden. Diese Diplomarbeit will hier, unterstützt durch das Förderprogramm "Wissenschaft trifft Schule" des Landes NÖ, einen wichtigen Beitrag leisten. Dazu sollen exemplarische Anwendungen im Bereich Augmented Reality für die Vermittlung von Informatik-Lehrinhalten evaluiert und umgesetzt werden.

1.2 Auslöser

Die Besucher des "Tag der offenen Tür" bekommen mit dieser Applikation die neusten Technologien vorgeführt und erkennen dadurch, dass die Schule sich auf einen sehr hohen Technologiestandard befindet. Dadurch kommt es zu einer deutlich erhöhten Nachfrage bei zukünftigen Bewerbungen für die Abteilung Informationstechnik. Weiters wird nach Außen hin der Ruf der Schule gestärkt und diese präsentiert sich damit als attraktiver Ausbildungsstandort für die zukünftigen Mitarbeiter vieler Unternehmen.

1.3 Aufgabenstellung

Erstellen des Levelinhalts mit der Verwendung von 2 realen Laptops. Mit Hilfe der HoloLens wird ein 3D modelliertes Ping Paket auf dem Kabel, dass die zwei Laptops verbindet dargestellt. Wenn der Benutzer auf der Tastatur auf die "ENTER" Taste drückt, wird ein Ping Befehl ausgeführt und die modellierten Pakete werden durch die HoloLens auf dem Netzkabel dargestellt. Dies veranschaulicht dem Benutzer den eigentlich nicht sichtbaren Ping von einem auf den anderen Laptop

Erstellen des zweiten Levels in dem der Benutzer das bekannte Rucksack oder auch Knapsack Problem lösen soll. Durch die HoloLens wird auf einem Tisch ein Spielartiges 2D-Inventar mit einer fix definierten Größe visuell dargestellt. Verwendet werden dabei typisch reale Gegenstände eines HTL Schülers die im täglichen Gebrauch sind. Z.B.: Laptop, Maus, Tastatur, Block, usw... Bei jedem Item können, wenn es in die Hand genommen wird über einen QR-Code der auf diesem Item befestigt ist, alle möglichen Information des Items angezeigt werden. Die Aufgabe des Benutzer ist es mit den gegebenen Items das Inventar best möglich zu befüllen und dadurch den best möglichen Wert pro Volumensprozent zu erreichen. Auf dem Tisch liegen verteilt viele Items, die aber nicht alle in das Inventar passen. Jedes einzelne Item kann der Benutzer aufheben und beliebig gedreht (Horizontal

und Vertikal) in das Inventar legen. Bei jedem neudazugelegtem Item, wird der aktuelle Inventarwert berechnet und angezeigt. Am Ende kann sich der User auch noch über einen Menüpunkt entscheiden, ob er die perfekte Lösung sehen will oder nicht. Wenn sich der User dazu entscheidet die perfekte Lösung anzuzeigen, wird Vertikal über dem vormalen Inventar noch ein Inventar projiziert, dass das normale Inventar widerspiegelt aber mit 3D-Modelierten Objekten.

1.4 Team

Das Diplomarbeitsteam besteht aus:

- Moritz SKREPEK
- Seref HAYLAZ
- Dustin LAMPEL
- Jonas SCHODITSCH

1.4.1 Aufteilung

Die Rolle des Projektleiters der Diplomarbeit nahm Moritz SKREPEK ein, da dieser die Grundidee für die Darstellung zweier IT-Grundprinzipien mittels der Microsoft HoloLens2 hatte. Das Entwickelte System lässt sich in das Hauptmenu, das Ping-Paket-Level und das Knappsack- Problem-Level gliedern. Die Implementierung des Hauptmenus übernahm Dustin LAMPEL, dabei verwendete er für die UI/UX das UX-Tools-Plug-Ins für Mixed Reality. Die Umsetzung des Ping-Paket-Levels übernahmen Seref HAYLAZ, Dustin LAMPEL und Jonas SCHODITSCH mittels Object-Tracking, Kurvenberechnungen und 3D-Objekten. Das Knappsack-Problem-Level übernahmen Moritz SKREPEK und Seref HAYLAZ mittels Verwendung von Spatial Anchors, Spatial Mapping, Qr-Code Tracking, Knappsack-Algorithmus, 3D-Objekte und Unittests.

Kapitel 2

Grundlagen

In diesem Kapitel werden das Vorgehensmodell und alle Tools, die für die erfolgreiche Abwicklung des Projekts nötig sind, erläutert.

2.1 Vorgehensmodelle

Im Vorfeld der Durchführung des Projekts wurden Informationen über diverse Vorgehensmodelle gesammelt. Für das Projektteam war schnell klar, dass ein agiles Modell gewählt werden sollte, da somit das Projekt dynamischer geplant und durchgeführt werden kann. Die Auswahl für Scrum stand direkt bei Projektbeginn fest. In dem folgenden Abschnitt wird dieses Vorgehensmodell genauer erklärt und unsere Entscheidung anschließend begründet.

2.1.1 Scrum

Scrum¹ ist ein agiles Projektmanagement-Framework zur effizienten Entwicklung von Produkten und Software. Es betont Zusammenarbeit, Anpassungsfähigkeit und Lieferung von Arbeitsfähigem in kurzen Zeitspannen (Sprints).

Die oben angeführte Definition gibt einen kurzen Einblick in das agile Vorgehensmodell Scrum. Zu den Hauptmerkmalen dieses Modells zählen folgende:

- Drei Rollen, welche nachfolgend erklärt werden
- Product Backlog, welches Anforderungen enthält
- Produktentwicklung erfolgt iterativ und in zeitlich definierten Zyklen
- Das Team arbeitet autonom
- Alle Mitglieder sind gleichberechtigt

Die drei Rollen in Scrum

- Product Owner²:
Die Pflege des Product Backlogs liegt in der Verantwortung dieser Rolle, die die fachliche Auftraggeberseite sowie sämtliche Stakeholders vertritt. Ein zentrales Anliegen ist die Priorisierung der Product Backlog Items in einer Weise, die den Business Value des Produkts maximal steigert und die Möglichkeit für frühzeitige Releases von

¹Scrum Alliance **WHAT-IS-SCRUM**

²Scrum-Rolle **Product-Owner**

Kernfunktionalitäten schafft. Dies ermöglicht einen schnellen Return on Investment. Um stets gut informiert zu sein, nimmt die Person nach Möglichkeit an den Daily Scrums teil, um auf passive Weise Einblicke zu gewinnen. Zudem steht sie dem Team für Rückfragen zur Verfügung, um einen reibungslosen Informationsaustausch zu gewährleisten.

- Scrum Master ³:

Der Scrum-Master übernimmt eine zentrale Rolle im Scrum-Prozess und ist für die korrekte Umsetzung desselben verantwortlich. Als Vermittler und Unterstützer fungiert er als Facilitator, der darauf abzielt, einen maximalen Nutzen zu erzielen und kontinuierliche Optimierung sicherzustellen. Ein zentrales Anliegen ist die Beseitigung von Hindernissen, um ein reibungsloses Voranschreiten des Teams zu gewährleisten. Der ScrumMaster sorgt für einen effizienten Informationsfluss zwischen dem Product Owner und dem Team, moderiert Scrum-Meetings und behält die Aktualität der Scrum-Artefakte wie Product Backlog, Sprint Backlog und Burndown Charts im Blick. Darüber hinaus liegt in seiner Verantwortung, das Team vor unberechtigten Eingriffen während des Sprints zu schützen. -Werte zu verstehen.

- Team ⁴:

Das Team, bestehend aus fünf bis zehn Personen (idealerweise sieben), zeichnet sich durch seine interdisziplinäre Zusammensetzung aus, die Entwickler, Architekten, Tester und technische Redakteure umfasst – eine Struktur, die in den meisten Fällen von Vorteil ist. Durch Selbstorganisation agiert das Team eigenständig und übernimmt die Verantwortung als sein eigener Manager. Es hat die Befugnis, autonom über die Aufteilung von Anforderungen in Aufgaben zu entscheiden und diese auf die einzelnen Mitglieder zu verteilen, wodurch der Sprint Backlog aus dem aktuellen Teil des Product Backlog entsteht.

Alle Anforderungen an das Produkt werden in sogenannten User Stories, die hauptsächlich vom Product Owner erstellt werden, im Product Backlog gesammelt. In einem Intervall, welcher als Sprint bezeichnet wird, werden die User Stories abgearbeitet. Die Projektentwicklung nach Scrum besteht dabei aus 5 Elementen:

- Sprint: Planning Meeting ⁵

Im Sprint Planning Meeting wird das Ziel des folgenden Sprints festgelegt. Hier werden jene Anforderungen im Product Backlog, die in diesem Sprint realisiert werden sollen, in einzelne Aufgaben zerteilt und anschließend im Sprint Backlog gesammelt.

- Sprint: ⁶

Ein Sprint ist eine Entwicklungsphase, in welcher eine vollfunktionsfähige und potentielle veröffentlichbare Software entsteht. Die Dauer eines solchen Sprints liegt zwischen 1 bis 4 Wochen.

- Daily Scrum: ⁷

Der Daily Scrum ist ein kurzes Teammeeting in dem Teammitglieder mitteilen, welche Aufgaben seit dem letzten Daily Scrum abgeschlossen wurden, woran bis zum nächsten Daily Scrum gearbeitet werden muss und wo momentan Probleme existieren. Somit sind alle Teammitglieder ständig up-to-date und kennen den aktuellen Stand wodurch anstehende Probleme leichter gelöst werden können.

³Scrum-Rolle **Scrum-Master**

⁴Scrum-Rolle **Team**

⁵Scrum-Meetings **Sprint-planning-meeting**

⁶Scrum-Meetings **Sprint**

⁷Scrum-Meetings **Daily-Scrum**

- Sprint Review: ⁸

In diesem Meeting präsentiert das Entwicklungsteam die in diesem Sprint abgeschlossenen Arbeitsergebnisse (z. B. fertige Produktinkremente) den Stakeholdern, dies können Produktbesitzer, Kunden, Führungskräfte und andere Interessengruppen sein.

- Sprint Retrospektive: ⁹

Ihr Hauptzweck besteht darin, dass das Scrum-Team (das Entwicklungsteam, der Scrum-Master und der Produktbesitzer) gemeinsam über den abgeschlossenen Sprint reflektiert und Möglichkeiten zur kontinuierlichen Verbesserung identifiziert.

Durch diese Elemente kann ein optimaler Projektablauf gewährleistet werden. Das Projekt ist jederzeit für Änderungen offen und durch eine enge Zusammenarbeit mit dem Kunden können Missverständnisse und Probleme früh behandelt und kommuniziert werden.

2.1.2 Begründung der Auswahl

Die Applied Augmented Reality in Education Applikation besteht aus 3 verschiedenen Level. Im Team welches aus vier Schülern bestand übernahm jede Person einen Teilbereich oder arbeiteten gemeinsam an einem dieser Level mit Unteraufgaben in diesem Level. Unterstützt wurde man von einem Lehrer, der stetz für Fragen bereitstand und oftmals in beratender Form vorhanden war. Als Vorgehensmodell wählte das Team das agile Modell Scrum. Die von Scrum gegebenen Richtlinien konnten leicht eingehalten werden, da das Team täglich in der Schule aufeinander traf als auch privat Kontakt hatten. Jederart Änderung, Problem oder Änderungen und anderartige Dinge konnten daher leicht kommuniziert und besprochen werden. Am Ende jedes Sprints wurden die erreichten Ergebnisse mit dem Betreuer besprochen, sowie die Neuerungen vorgestellt. In den Sprintreviews konnte somit Feedback zu den Ergebnissen gesammelt werden und von dem Betreuer konnten neue Ansichten und Denkweisen angebracht und integriert werden. Durch die Sprint Retrospektive konnten die Schüler einen größeren Mehrwert aus der Projektentwicklung schöpfen, da sie neben der Verwendung des Scrum-Prozesses auch ihre Fähigkeiten in den einzelnen Bereichen, durch das Besprechen der positiven und negativen Aspekte verbessern.

2.2 Projektmanagement Tools

Um einen positiven Verlauf des Projekts zu ermöglichen, benötigt man die unterstützenden Tolls beim Projektmanagement sowie die Verwaltung von Dateien.

2.2.1 GitHub

Als sogenanntes Repository für die Source Code Dateien wurde GitHub mit der dazugehörigen Webanwendung verwendet. Hier stand am Anfang des Projekt die Frage welche Technologie und welcher Anbieter gewählt werden soll. Andere namhafte Anbieter solche Verwaltungssystem sind:

- GitLab
- SourceForge

Ausschlaggebend für die Wahl von GitHub waren mehrere Punkte. Einerseits ist GitHub eine kostenlose Lösung. Das bedeutet, dass man gratis ein privates Projekt mit mehreren

⁸Scrum-Meetings **Sprint-Review**

⁹Scrum-Meetings **Sprint-Retrospektiv**

Mitgliedern anlegen kann. Manche Lösungen bieten hier beispielsweise nur eine begrenzte Anzahl von Mitgliedern an. Benötigt wurde lediglich ein Account zur Registration.

2.2.2 Jira

Als sogenanntes Verwaltungstool für die Vorgänge in dem Project wurde Jira mit der dazugehörigen Webanwendung verwendet. Hier stand am Anfang des Projekts ebenfalls die Frage welche Technologie und welcher Anbieter gewählt werden soll. Andere namhafte Anbieter solcher Tools sind:

- VivifyScrum
- KanBan

Ausschlaggebend für die Wahl von Jira waren mehrere Punkte. Einerseits ist Jira eine kostenlose Lösung. Das bedeutet, dass man ein SCRUM Board mit mehreren Mitgliedern gratis anlegen kann. Ein weiterer Punkt ist die direkte Verbindung zu dem GitHub Repository und die Möglichkeit, dass in Jira selbst neue Branches und Commits auf das Repository erstellt werden können.

2.3 Konzeption von Fragebögen

Bei jeder Umfrage werden Informationen von Personen oder Personengruppen zu der allgemeinen Umsetzung und dem Verständnis der Applikation gesammelt. Diese werden im Anschluss ausgewertet und interpretiert. Wichtig ist hier den Zweck jeder Umfrage genau zu definieren. Durch präzise und detaillierte Zielsetzungen ist es später dann möglich, den Erfolg der Umfrage zu garantieren.

2.3.1 Planung der Fragebogenkonzeption

Die Konzeption und Gestaltung eines Fragebogens ist der wichtigste Schritt bei der Planung. Eine gut überlegte Planungsphase führt zu besseren Ergebnissen und dadurch auch eine leichtere Evaluierung. Folgende Entscheidungen müssen daher schon im Vorfeld definiert und getroffen werden:

- Inhalt: evtl. bestehende Fragebögen verwenden oder anpassen.
- Umfang: Eher kurz halten (In Abhängigkeit von den Zielen).
- Ablauf und zeitlicher Rahmen: postalisch (längere Rücklaufzeit) oder elektronisch ¹⁰
- Zielgruppe: Vollbefragung oder Stichproben ¹¹

2.3.2 Abfassung der Fragen

Der Erfolg einer Umfrage benötigt eine genau Vorbereitung. Im Vorfeld muss klar sein, dass nur einzelne Ausschnitte eines Themengebietes behandelt werden können. Diese Ausschnitte müssen daher umso enger und genauer definiert werden. Hier ist daher vor allem die eindeutige Formulierung der Fragen wichtig.

im Vordergrund bei der Fragenformulierung stehen hier die Verständlichkeit bzw. die Unmissverständlichkeit. Folgende Regeln zur Formulierung sollen daher eingehalten werden:

¹⁰Vgl. Buehner S. -

¹¹Vgl. Mayer S. -

- Einfache Wörter: Wörter, keine Fachausdrücke, anderssprachige Wörter oder Fremdwörter
- Formulierung: Möglichst kurz
- Keine belastenden Wörter verwenden (z.B.: Ehrlichkeit, etc...)
- Keine hypothetischen Formulierungen
- Nur auf einen bestimmten Sachverhalt beziehen
- Keine Überforderung (Nicht zu viele Informationen auf einmal)
- Keine doppelten Verneinungen ¹²

Diese Kriterien gelten für eine schriftliche Befragung. Um das Resultat dieser Umfrage nicht zu verfälschen darf der Interviewer keine Extrafragen oder Umformulierungen an den gestellten Fragen tätigen.

2.3.3 Arten von Fragen

Je nach Anforderungsbedingungen wird zwischen einer offenen und geschlossenen Frage unterschieden ¹³

2.3.4 Struktur und Gliederung von Fragebögen

Hier wird verfasst wie die Allgemeine Struktur und Gliederung von Fragebögen aussehen soll. ¹⁴

2.3.5 Mögliche Verfälschung des Resultats

Welche Arten von Verfälschungen gibt es und diese Beschreiben Ursachen dafür beschreiben. ¹⁵

2.3.6 Auswertung von Fragebögen

Wie werten wir die Fragebögen aus? ¹⁶

¹²Vgl. Mayer S. -

¹³Vgl. Mayer S. -

¹⁴Vgl. Buehner S. -

¹⁵Vgl. Buehner S. -

¹⁶Vgl. Mayer S. -

Kapitel 3

Produktspezifikationen

Dieses Kapitel behandelt die Planung und Spezifikation des Projekts. Weiteres wird die verwendete Technologieauswahl begründet und mit Alternativlösungen verglichen.

3.1 Anforderungen und Spezifikationen

Hier steht der allgemeine Text für die Anforderungen und Spezifikationen

3.1.1 Use Cases

Hier steht der allgemeine Text für die Use Cases

3.2 Design

Hier steht der allgemeine Text für das Design

3.2.1 Abläufe

Hier steht der allgemeine Text für die Abläufe

3.2.2 Mockups

Hier steht der allgemeine Text für die Mockups

3.3 Eingesetzte Technologien

3.3.1 Kriterien

Bei der Auswahl der eingesetzten Technologien war es besonders wichtig, dass diese möglichst zuverlässig und bereits etabliert sind. Die Technologien sollen ausfallsicher, leicht benutzbar und vorallem eine performant Verwendung der Applikation sicherstellen.

3.3.2 Game Engine

Als Game Engine wird eine Entwicklungsumgebung für das Design und Entwickeln von Spielen bezeichnet. Zu Projektstart gab es die Auswahl zwischen den zwei bekanntesten Game Engines, die momentan am Markt vorhanden sind. Diese sind die folgenden:

- Unreal Engine

- Unity

Nach tiefgründiger Recherche war für das Projektteam klar, dass Unity die verwendete GameEngine sein wird. Folgende Kriterien haben uns in dieser Entscheidung verstärkt:

- Programmiersprache: C.
- Einfacher Einstieg in die Entwicklung von Spielen für Beginner.
- Sehr gute Dokumentation.
- Hohe Anzahl an Tutorials an die man sich richten kann.

3.3.3 Unity foundation packages

In dem folgenden Abschnitt wird erklärt welche Packages in die Unity Applikation eingeführt werden müssen um die Entwicklung einer Augmented Reality Applikation ohne Problem ermöglichen zu können.

3.3.3.1 MRTK3

Das Mixed Reality Toolkit (MRTK) ¹ ist eine Sammlung von Tools, Skripten und Ressourcen, die speziell für die Entwicklung von Mixed-Reality-Anwendungen, einschließlich Augmented Reality, in Unity entwickelt wurden. MRTK3 ist eine Weiterentwicklung der vorherigen Versionen und bietet viele Vorteile für AR-Anwendungen:

- Interaktions- und Benutzerführung:
MRTK3 stellt eine Reihe von Interaktionskomponenten und -systemen zur Verfügung, die es Entwicklern ermöglichen, intuitivere Benutzererfahrungen in AR-Anwendungen zu gestalten. Dies umfasst Dinge wie das Platzieren von Objekten in der realen Welt, die Verfolgung von Handgesten und die Unterstützung von Blickverfolgung.
- Standardisierte APIs:
Durch die Verwendung von MRTK3 kannst du auf standardisierte APIs und Komponenten zugreifen, die speziell für AR-Anwendungen entwickelt wurden. Dies erleichtert die Implementierung von Funktionen wie Handgesten, Sprachsteuerung und Objektplatzierung.
- Einfache Konfiguration und Anpassung:
MRTK3 bietet eine einfache Konfiguration und Anpassung über die Unity-Oberfläche. Dies erleichtert die Anpassung deiner AR-Anwendung an spezifische Anforderungen und Use Cases.

3.3.3.2 Microsoft OpenXR Plugin

Das Microsoft OpenXR Plugin ² ist eine Sammlung von Tools ist ein wichtiges Plugin für Unity, das die Integration von OpenXR-Unterstützung in die AR-Anwendung ermöglicht. OpenXR ist ein offener Industriestandard, der die Entwicklung von XR (Extended Reality)-Anwendungen, einschließlich Augmented Reality, erleichtert. Anschließend ein paar Punkte wieso dieses Plugin so wichtig ist:

- Geräteunabhängigkeit:
Durch die Verwendung von OpenXR und dem Microsoft OpenXR Plugin kann die AR-Anwendung auf verschiedenen XR-Geräten ausgeführt werden, ohne die Kernfunktionalität für jedes einzelne Gerät neu entwickeln zu müssen. Dies gewährleistet eine reibungslose Interaktion mit der HoloLens 2 und anderen XR-Geräten.

¹Microsoft **MRTK3**

²Khronos **OpenXR**

- Leistungssteigerung und Stabilität:

Die Nutzung von OpenXR und des Microsoft OpenXR Plugins kann die Leistung und Stabilität der AR-Anwendung erheblich verbessern. Sie gewährleisten eine reibungslose Ausführung der Anwendung auf dem Zielsystem und bieten eine optimale Benutzererfahrung. itemize]

3.3.4 Modellierungsprogramm

Die Erstellung der 3D-Modelle für die beiden Level erfordert ein Rendering-Programm. Die Entscheidung für das Rendering-Programm Blender wurde bereits zu Beginn des Projekts getroffen.

Diese Wahl basiert auf folgenden Gründen:

- **Kostenfrei und Open Source**

Blender ist kostenfrei und quelloffen, was bedeutet, dass es ohne Lizenzkosten genutzt werden kann. Dies ist besonders attraktiv bei der Entwicklung von AR-Anwendungen mit begrenztem Budget.

- **Echtzeit-Rendering**

Blender verfügt über einen Echtzeit-Renderer namens Eevee, der schnelle Vorschauen und Renderings ermöglicht. Dies ist hilfreich, um AR-Inhalte in Echtzeit anzuzeigen und zu überprüfen.

- **Integration mit AR-Frameworks**

Obwohl Blender keine direkte Unterstützung für AR-Funktionen bietet, können die erstellten 3D-Modelle und Animationen in AR-Entwicklungsumgebungen wie Unity oder Unreal Engine importiert werden, um dort AR-spezifische Funktionalitäten hinzuzufügen.

3.3.4.1 Wie funktioniert Blender im Allgemeinen?

Die nachfolgende Beschreibung hebt die Schlüsselaspekte und die Funktionalität von Blender für unseren speziellen Anwendungsbereich hervor.

- **Benutzeroberfläche und Interaktion**

Die Benutzeroberfläche von Blender ist komplex gestaltet, aber hoch anpassbar. Sie enthält 3D-Modelle, Ansichten, Fenster und Panels. Benutzer interagieren mit Objekten und Werkzeugen über Maus- und Tastaturbefehle, wobei erfahrene Nutzer Hotkeys oder Shortcuts verwenden können, um effizienter zu arbeiten.

- **3D-Modellierung**

Blender ermöglicht die Erstellung von 3D-Modellen durch die Verwendung von Primitiven wie Würfeln, Kugeln, Flächen und Kurven. Diese können dann bearbeitet und modifiziert werden, um komplexe Formen zu erstellen. Modellierungswerkzeuge umfassen Extrusion, Verschiebung, Skalierung und Rotation.

- **Materialien und Texturen**

Zur Erzeugung realistischer Oberflächen können Materialien erstellt und Texturen auf Objekte angewendet werden. Blender erlaubt die Feinanpassung von Materialeigenschaften wie Diffusreflexion, Glanz, Transparenz und Emission.

- **Gemeinschaft und Ressourcen**

Blender verfügt über eine engagierte Benutzergemeinschaft, die umfassende Dokumentation, Tutorials und Foren bereitstellt. Diese Ressourcen erleichtern die Einarbeitung und die Lösung von Problemen.

Blender kommt in unserer Diplomarbeit in beiden Leveln zum Einsatz. Die Hauptanwendung des Programms findet im Level 2 statt, wo Blender für die digitale Modellierung wichtiger täglicher Gegenstände von Schülern genutzt wird. Das Ziel ist es, am Ende eine umfangreiche Sammlung von Objekten zu haben, um den Benutzern eine vielfältige Auswahl zu bieten.

Kapitel 4

Feinkonzept und Realisierung

4.1 Entwicklungsumgebungen

4.1.1 Visual Studio 2022

Visual Studio 2022 ist eine integrierte Entwicklungsumgebung (IDE) von Microsoft, die speziell für die Entwicklung von Softwareanwendungen, Webanwendungen und Desktop-Anwendungen konzipiert ist. Es handelt sich um eine umfangreiche Entwicklungsumgebung, die von Entwicklern weltweit für eine breite Palette von Anwendungsfällen eingesetzt wird.

4.1.2 Unity Editor

Der Unity-Editor ist eine leistungsstarke integrierte Entwicklungsumgebung (IDE) und eine zentrale Arbeitsumgebung für die Erstellung von 2D-, 3D-, Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) Anwendungen und Spielen. Er wird von Unity Technologies entwickelt und ist die Hauptplattform für die Entwicklung von Unity-basierten Projekten.

4.2 Objektdesign mittels Blender

4.2.1 Rendering und Optimierung für AR

Bei der Erstellung von 3D-Modellen für Augmented Reality (AR) ist die Optimierung entscheidend, um eine reibungslose Erfahrung auf Geräten wie der Hololens 2 zu gewährleisten. In Blender können verschiedene Techniken angewendet werden, um die Modelle für AR zu optimieren.

Eine dieser Techniken ist die Polygonreduktion, bei der die Anzahl der Polygone in den Modellen reduziert wird, um die Belastung für die Hardware zu verringern. Blender bietet Werkzeuge wie den Decimate Modifier, um die Anzahl der Polygone effizient zu reduzieren, ohne die visuelle Qualität stark zu beeinträchtigen. Es ist essentiell, von Anfang an eine Modellierungspraxis mit geringer Polygonanzahl zu berücksichtigen. Ein erfahrener Modellierer kann identische Figuren mit reduziertem Polygonaufwand im Vergleich zu einem Anfänger erstellen, aufgrund seines fundierten Wissens über die Modellierung von Formen.

Bei der Texturoptimierung sollte auf die Größe und Qualität der Texturen geachtet werden, da übermäßig große Texturen die Leistung beeinträchtigen können. Blender ermöglicht die Anpassung von Texturauflösung und -komprimierung. Im Verlauf der Texturierung wurde die Hololens mehrmals in Verbindung mit den Texturen integriert, um sicherzustellen, dass keine signifikanten Leistungseinbußen auftreten. Wenn Beeinträchtigungen festgestellt wurden, wurden Anpassungen vorgenommen, indem die Auflösung oder die Reflexionsstufen modifiziert wurden.

Es ist empfehlenswert, verschiedene Detailstufen zu implementieren, insbesondere wenn sich der Betrachter von einem Modell entfernt. Dies kann erreicht werden, indem verschiedene Modellversionen mit unterschiedlichen Polygonanzahlen erstellt werden. **(hab ich nicht gemacht, vielleicht mach ichs aber noch deswegen lass ich das stehen)**

4.2.2 Export- und Integrationsprozess

Die nahtlose Integration von Blender-Modellen in AR-Entwicklungsumgebungen ist entscheidend. Es sollten folgende Aspekte berücksichtigt werden:

Dateiformat

Blender unterstützt einige Dateiformate für den Export, aber da wir Unity nutzen, haben wir uns für Filmbox (FBX) entschieden. Das FBX-Dateiformat (Filmbox) ist ein proprietäres Dateiformat, das von Autodesk entwickelt wurde. Es dient dem Austausch von 3D-Modellen, Animationen, Texturen und anderen Szenendaten zwischen verschiedenen 3D-Anwendungen. FBX speichert Informationen über geometrische Formen, Materialien, Animationen, Kameras und Lichtquellen in einer hierarchischen Struktur.

Das FBX-Format basiert auf einer offenen Architektur, die es ermöglicht, komplexe 3D-Szenen mit verschiedenen Softwareanwendungen zu teilen. Es unterstützt dabei nicht nur die Geometrie und Materialien, sondern auch Animationen und andere wichtige Parameter. FBX verwendet eine hierarchische Struktur aus sogenannten 'Nodes', die verschiedene Elemente der 3D-Szene repräsentieren.

FBX-Dateien können sowohl binäre als auch ASCII-Formate haben. Das binäre Format ist kompakter und speichert die Daten in einem für Maschinen optimierten Binärformat. Im Gegensatz dazu ist das ASCII-Format besser lesbar für Menschen und erleichtert die Handbearbeitung von Dateien.

Koordinatensysteme

Vor und während der Modellierung wurde oft geprüft, ob die Modelle eine sinnvolle Größenrelation zueinander haben. Zudem wurden alle Objekte am Ursprungspunkt und in dieselbe Richtung modelliert, um eine einheitliche Sammlung an fertigen Modellen zu erhalten und Verwirrungen zu vermeiden.

4.2.3 Blender-Add-Ons und Plugins

Es wurden einige Blender-Add-Ons und Plug-Ins verwendet, insbesondere aber das Plug-In LoopTools ¹ und das Import-Export Add-On Images as Planes ² verwendet.

4.2.3.1 Looptools: Optimierung von Topologie und Oberflächen

Das Add-On Looptools hat sich bei der Optimierung der Topologie und der Oberflächen meiner 3D-Modelle als sehr nützlich erwiesen. Durch die Verwendung von Werkzeugen wie Circle konnte ich komplexere geometrische Formen aus einer einfachen Oberfläche extrahieren und gleichzeitig sicherstellen, dass die Topologie meiner Modelle sowohl ästhetisch ansprechend als auch für die weitere Bearbeitung geeignet ist.

4.2.3.2 Images as Planes: Effiziente Integration von Texturen

Das Add-On Images as Planes ermöglichte die nahtlose Integration von Texturen in meine 3D-Modelle. Durch die direkte Umwandlung von Bildern in ebene Flächen konnte ich realistische Texturen auf meine Modelle anwenden. Die Effizienz dieses Plug-ins trug dazu bei, den Arbeitsprozess zu beschleunigen und die Gesamtqualität meiner erstellten Objekte zu verbessern. Mit dem Plugin war es außerdem möglich, Vorschaubilder für die Modellierung hinter meinem Objekt zu platzieren, um das reale Objekt näher und realistischer zu modellieren.

4.3 Hauptmenu

Das Hauptmenü dient als Implementierung des Basic UI/UX Systems. Nach umfassender Recherche und internen Abstimmungen im Team haben wir uns für die Umsetzung einer freibeweglichen Menüleiste entschieden, wie in Abbildung 4.1 dargestellt. Diese Menüstruktur ermöglicht es dem Benutzer, sich im Raum frei zu bewegen, während das Menü stets auf Hüfthöhe mitfliegt.



Abbildung 4.1: Die Menüleiste besteht aus drei Buttons, einem Pin-Button und einer Grab-Bar.

¹Blender **LoopTools**

²Blender **Images as Planes**

4.3.1 Beschreiben der Buttons

Die Funktionalitäten der Buttons sind wie folgt:

- **Debug-Button**

Der Debug-Button ist ausschließlich für Entwickler vorgesehen. Beim Aktivieren öffnet sich ein erweitertes Menü oberhalb des Hauptmenüs, das zusätzliche Funktionen für das Bugfixing während des Betriebs bereitstellt. Vorhandene Optionen umfassen einen Reset-Button für Level 2, der bei Problemen mit der Platzierung von Inventarobjekten verwendet werden kann.

- **Pin-Button**

Der Pin-Button ermöglicht das Fixieren des Menüs an einer geeigneten Stelle. Dies ist besonders nützlich, wenn der Benutzer sich an einen Tisch setzt und das Menü entsprechend positionieren möchte. Die Positionierung erfolgt mithilfe der Grab-Bar.

- **Grab-Bar**

Die weiße Leiste (Grab-Bar) kann festgehalten werden, um das Menü frei zu bewegen. In Kombination mit dem Pin-Button ist eine präzisere Platzierung möglich.

4.3.2 Laden der Level

Das Betätigen eines dieser Buttons (Level 1, Level 2) löst das Skript SceneChanger aus. Dieser Code wechselt die geladene Szene entsprechend. Die zu ladende Szene wird durch die Variable `sceneToLoad` definiert, die in Unity festgelegt wird und das gewünschte Level angibt.

Listing 4.1: Auf Knopfdruck Szene wechseln.

```

1 using UnityEngine;
2 using UnityEngine.SceneManagement;
3 public class SceneChanger : MonoBehaviour
4 {
5     public string sceneToLoad;
6
7     // Assign this method to the button's onClick event in the Unity Editor.
8     public void ChangeScene()
9     {
10         SceneManager.LoadScene(sceneToLoad);
11         Debug.Log("Button clicked. Loading scene: " + sceneToLoad);
12     }
13 }

```

4.3.3 UI/UX

Blickzentrierung und Interaktionsmodelle

Die Menüleiste bewegt sich auf Hüfthöhe mit dem Benutzer mit und ermöglicht so eine natürliche und intuitive Interaktion. Der Benutzer kann die Bedienelemente einfach durch Blickkontakt auswählen, was die Benutzerfreundlichkeit erhöht und die Bedienung der Anwendung erleichtert.

Konsistenz im Design

Die klare Gestaltung der Buttons mit aussagekräftigen Symbolen trägt zur Konsistenz und Benutzerfreundlichkeit bei. Eine einheitliche visuelle Sprache erleichtert es dem

Benutzer, die Funktionen der Buttons zu verstehen, selbst wenn er sie zum ersten Mal verwendet.

Kontextsensitive Funktionen

Der Debug-Button bietet erweiterte Funktionen, die speziell für Entwickler relevant sind. Diese kontextsensitiven Optionen sind wichtig für die Fehlersuche und tragen dazu bei, die Entwicklungszeit zu optimieren. Gleichzeitig bleibt die Benutzeroberfläche für den Endbenutzer sauber und übersichtlich.

Anpassungsmöglichkeiten für den Benutzer

Die Option, das Menü mit dem Pin-Button zu fixieren und mit der Grab-Bar frei zu bewegen, gibt dem Benutzer die Kontrolle über die Positionierung des Menüs. Diese Anpassungsmöglichkeiten tragen dazu bei, die Anwendung an verschiedene Nutzerszenarien anzupassen und die individuellen Bedürfnisse der Benutzer zu berücksichtigen. Feedback und Animationen

4.4 Ping Level

In diesem Level wird das IT-Grundprinzip eines Pings zwischen zweier PCs dargestellt. Das Kabel zwischen den zwei PCs wird von der HoloLens getrackt und mittels Kurvenberechnung wird dann eine unsichtbare Kurve über dieses Kabel gezeichnet. Wenn dann der Benutzer auf die Enter Taste auf einem PC drückt wird ein Ping-Paket simuliert und auf dieser Kurve von einem PC zu dem anderen geschickt.

4.4.1 Object Tracking

Durch verwendung von bereitgestellten Technologien der HoloLens2 werden die zwei PCs und das Kabel getrackt.

4.4.2 Kurvenberechnung

Durch Berechnung der Kurve wird das Kabel als Kurve gespeichert und dadurch wird es ermöglicht, dass das 3D-Ping-Paket über diese Kurve von einem PC zum anderen läuft.

4.5 Knapsack Problem Level

In diesem Level wird das IT-Grundprinzip des Knapsack-Problems dargestellt. Auf einem Tisch wird mittels Spatial Mapping die Oberfläche des Tisches getrackt und dann ein Spatial Anchor platziert. Auf diesem Anchor wird anschließend der Inventar-Actor platziert. Außerdem liegen auf dem Tisch verteilt reale Gegenstände die mit einem QR-Code versehen sind. Nimmt der Spieler einen Gegenstand in die Hand, wird der QR-Code von der HoloLens2 erfasst. Darauf folgend wird der Inhalt des QR-Codes geladen und in einem Fenster angezeigt. Der Benutzer kann die Gegenstände frei in das Inventar verteilen und pro neuen Gegenstand wird ein Inventar-Value berechnet. Wenn der Benutzer mit seiner Lösung zufrieden ist, kann er anschließend durch einen Kopfdruck die perfekte Lösung in einem zweiten Inventar anzeigen lassen.

4.5.1 Spatial Anchors

Spatial Anchors³ sind virtuelle Ankerpunkte in einer Augmented Reality (AR)- oder Mixed Reality-Umgebung, die dazu dienen, virtuelle Objekte stabil und präzise in der realen Welt zu verankern. Diese Ankerpunkte ermöglichen es AR- und MR-Anwendungen, die räumliche Beziehung zwischen virtuellen Objekten und der physischen Umgebung zu speichern und beizubehalten. Spatial Anchors sind besonders wichtig, wenn es darum geht, AR-Objekte konsistent in der realen Welt zu positionieren, unabhängig davon, wie sich der Benutzer oder das AR-Gerät bewegt.

4.5.2 Managers

In diesem Level werden mehrere von Unity und dem Mixed Reality Toolkit 3 bereits bereitgestellten Manager⁴ verwendet. Unter einer Manager versteht man eine Komponente die einer Unity-Scene hinzugefügt wird die dazu dient, bestimmte Aspekte oder Funktionen der Anwendung zu verwalten und zu steuern. Diese Manager spielen eine wichtige Rolle in der Organisation und Kontroller verschiedener Teile der Unity-Anwendung. In dem "Knapsack Problem Level" werden folgende Manager verwendet:

- ARPlaneManager⁵:
Dieser Manager wird verwendet um in der Umgebung des Benutzers alle Horizontalen Flächen zu erkennen und zu tracken. Außerdem erleichtert er das platzieren von Objekten in der echten Welt. Diese Flächen werden anschließend mit einer Textur markiert. Wenn der User für die vorgeschriebene Zeit auf eine dieser Flächen schaut wird in der Mitte dieser Fläche das Inventar als 3D Objekt dargestellt. An dieses 3D Objekt wird anschließend auch ein Spatial Anchor angehängt und in dem ARAnchorManager verwaltet.
- ARAnchorManager⁶:
Dieser Manager wird verwendet um AR-Anker in der AR-Welt und der echten Welt zu erstellen, zu verankern und zu verwalten. In dem "Knapsack Problem Level" wird dieser Manager gebraucht, weil wir das Inventar sowohl in der AR, als auch in der echten Welt verankern müssen. An der Stelle wo das Inventar verankert wird, wird anschließend ein ARAnchor⁷ erstellt, der von der HoloLens2 getrackt wird.
- ARRaycastManager⁸:
Dieser Manager wird verwendet um aus einem Origin Punkt also in diesem Fall die Kamera der HoloLens2, raycasting durchzuführen. Diese Raycasts treffen dann auf bereits markierte und getrackte Planes. Wenn dies der Fall ist, ist bekannt, dass der Benutzer auf dieses Plane sieht. Dies ermöglicht dann eine akkurate Platzierung eines 3D Objekts in der realen Welt.

In dem folgendem Code Abschnitt wird dargestellt wie die drei Manager alle zusammenspielen, um in der realen Welt ein 3D Objekt zu verankern:

Listing 4.2: 3D Objekt in der echten Welt platzieren

³Unity **Anchor**

⁴Medium **Managers**

⁵Unity **PlaneManager**

⁶Unity **AnchorManager**

⁷Unity **Anchor**

⁸Unity **RaycastManager**

```

1 using System.Collections.Generic;
2 using Unity.VisualScripting;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.XR.ARFoundation;
5 using UnityEngine.XR.ARSubsystems;
6
7 public class PlaceObjectOnLookedAtDesk : MonoBehaviour
8 {
9     public ARRaycastManager raycastManager;
10    public ARPlaneManager planeManager;
11    public ARAnchorManager anchorManager;
12    public GameObject objectToPlace;
13    public float requiredLookTime = 3.0f;
14
15    private ARPlane selectedDeskPlane;
16    private float lookStartTime = -1f;
17    private bool objectPlaced = false;
18    private float heightOffset = 0.05f;
19
20    //Gets called every frame
21    void Update()
22    {
23        if (!objectPlaced)
24        {
25            List<ARRaycastHit> hits = new List<ARRaycastHit>();
26            //if true the player is looking at a plane
27            if (raycastManager.Raycast(new Vector2(Screen.width / 2, Screen.
28            height / 2), hits, TrackableType.Planes))
29            {
30                ARPlane plane = planeManager.GetPlane(hits[0].trackableId);
31                if (plane != null)
32                {
33                    if (selectedDeskPlane == null)
34                    {
35                        selectedDeskPlane = plane;
36                        lookStartTime = Time.time; // Start the timer when a new
37                        plane is selected.
38                        Debug.Log("Plane selected. Timer started.");
39                    }
40                    if (selectedDeskPlane == plane)
41                    {
42                        //start timer
43                        float timeLookedAtPlane = Time.time - lookStartTime;
44                        if (timeLookedAtPlane >= requiredLookTime)
45                        {
46                            PlaceObjectOnDesk(selectedDeskPlane);
47                            objectPlaced = true;
48                        }
49                    }
50                    else
51                    {
52                        selectedDeskPlane = null;
53                    }
54                }
55            }
56            else
57            {
58                selectedDeskPlane = null;
59            }
60        }
61    }
62 }

```

```

60         selectedDeskPlane = null;
61     }
62 }
63 }
64
65 void PlaceObjectOnDesk(ARPlane deskPlane)
66 {
67     // Disable the plane manager to stop further plane detection.
68     planeManager.enabled = false;
69     // Disable this script so it won't run again.
70     gameObject.SetActive(false);
71     // Calculate the object's position above the center of the plane.
72     Vector3 objectPosition = deskPlane.center + Vector3.up * heightOffset;
73     // Instantiate the object and place it at the calculated position.
74     Instantiate(objectToPlace, objectPosition, Quaternion.identity);
75
76
77     /*
78     //This code handles the calculation for the placement position and also
79     attaches an ARAnchor to the placed Object
80     // Disable the plane manager to stop further plane detection.
81     planeManager.enabled = false;
82
83     // Disable this script so it won't run again.
84     gameObject.SetActive(false);
85
86     // Calculate the object's position above the center of the plane.
87     Vector3 objectPosition = deskPlane.center + Vector3.up * heightOffset;
88
89     //Create Anchor
90     ARAnchor newAnchor = anchorManager.AddComponent<ARAnchor>();
91     GameObject anchorVisual = Instantiate(objectToPlace, objectPosition,
92     Quaternion.identity);
93     anchorVisual.transform.parent = newAnchor.transform;
94     */
95 }
96 }

```

4.5.3 QR-Code Tagging

Generierte QR-Codes werden auf die realen Objekte geklebt. In diesen QR-Codes werden wichtige Informationen zu den Objekten gespeichert. Darunter sind folgende Elemente: Gewicht, Wert und eine kurze Beschreibung zu diesem Objekt.

4.5.4 QR-Code Tracking

Durch Verwendung der integrierten Kamera rendert die HoloLens2 existente QR-Codes an der Originalen Positionen in 3D-Objekte. Mittels tracking kann dann auch der Inhalt der getracked QR-Codes geladen werden.

4.5.5 Knappsack-Algorithmus

Durch Interaktion zwischen echten und 3D-Objekt können

4.5.6 Unit-Tests

Durch Hilfe von Unit-Tests wird versichert, dass der implementierte Knappsack-Algorithmus richtig und performant funktioniert.

4.6 Performance

Performance-Messung

Kapitel 5

Zusammenfassung und Abschluss

5.1 Ergebnis

Hier steht der allgemeine Text für das Ergebnis

5.2 Abnahme

Hier steht der allgemeine Text für das Abnahme

5.3 Zukunft

Hier steht der allgemeine Text für die Zukunft

Anhang A

Mockups

A.1 UI/UX

A.2 Hauptmenu Level Design

A.3 Ping-Paket Level Design

A.4 Knappsack-Level Design

Anhang B

Literatur

- Blender. URL: <https://www.blender.org/about/> (besucht am 06.10.2023).
- Scrum Alliance Inc. WHAT IS SCRUM? URL: <https://www.scrumalliance.org/about-scrum#> (besucht am 06.10.2023).
- Scrum-Master.de Scrum-Rollen - Product Owner. URL: https://scrum-master.de/Scrum-Rollen/Scrum-Rollen_Product_Owner (besucht am 10.11.2023).
- Scrum-Master.de Scrum-Rollen - Scrum Master. URL: https://scrum-master.de/Scrum-Rollen/Scrum-Rollen_ScrumMaster (besucht am 10.11.2023).
- Scrum-Master.de Scrum-Rollen - Team. URL: https://scrum-master.de/Scrum-Rollen/Scrum-Rollen_Team (besucht am 10.11.2023).
- Scrum-Master.de Scrum-Meetings - Sprint - Team. URL: <https://scrum-master.de/Scrum-Meetings/Sprint> (besucht am 10.11.2023).
- Scrum-Master.de Scrum-Meetings - Sprint Planning Meeting - Team. URL: https://scrum-master.de/Scrum-Meetings/Sprint_Planning_Meeting (besucht am 10.11.2023).
- Scrum-Master.de Scrum-Meetings - Daily Scrum Meeting - Team. URL: <https://scrum-master.de/Scrum-Meetings/Sprint> (besucht am 10.11.2023).
- Scrum-Master.de Scrum-Meetings - Sprint Review Meeting - Team. URL: https://scrum-master.de/Scrum-Meetings/Sprint_Review_Meeting (besucht am 10.11.2023).
- Scrum-Master.de Scrum-Meetings - Sprint Retrospektiv Meeting - Team. URL: https://scrum-master.de/Scrum-Meetings/Sprint_Review_Meeting (besucht am 10.11.2023).
- Microsoft. MIXED REALITY TOOLKIT 3. URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/mrtk-unity/mrtk3-overview/> (besucht am 05.11.2023).
- Khronos Group. OPENXR. URL: <https://www.khronos.org/openxr/> (besucht am 05.11.2023).
- Medium. CREATING MANAGER CLASSES IN UNITY. URL: <https://sneakydaggersgames.medium.com/creating-manager-classes-in-unity-a77cf7edcba5> (besucht am 05.11.2023).
- Unity. AR plane manager. URL: <https://docs.unity.cn/Packages/com.unity.xr.arfoundation@4.1/manual/plane-manager.html> (besucht am 05.11.2023).
- Unity. AR anchor manager. URL: <https://docs.unity.cn/Packages/com.unity.xr.arfoundation@5.0/api/UnityEngine.XR.ARFoundation.ARAnchorManager.html> (besucht am 05.11.2023).
- Unity. AR raycast manager. URL: <https://docs.unity.cn/Packages/com.unity.xr.arfoundation@5.0/api/UnityEngine.XR.ARFoundation.ARRaycastManager.html> (besucht am 05.11.2023).
- Unity. ARAnchor. URL: <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.xr.arfoundation@3.0/api/UnityEngine.XR.ARFoundation.ARAnchor.html> (besucht am 05.11.2023).

- Scholl, Armin. *Die Befragung* 3. Aufl. Stuttgart: utb GmbH, 2014.
- Mayer, Horst. *Interview und schriftliche Befragung. Entwicklung, Durchführung und Auswertung* 3. Aufl. München: R. Oldenbourg, 2008.
- Bühner, Markus. *Einführung in die Test- und Fragebogenkonstruktion*. 3. Aufl. München: Pearson Studium, 2021.
- Microsoft. Buttons — MRTK2. URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/mrtk-unity/mrtk2/features/ux-building-blocks/button?view=mrtkunity-2022-05> (besucht am 7.11.2023).
- Microsoft. Menü "Nahe"— MRTK2. URL: <https://learn.microsoft.com/de-de/windows/mixed-reality/mrtk-unity/mrtk2/features/ux-building-blocks/near-menu?view=mrtkunity-2022-05> (besucht am 8.11.2023).
- Unity. Load scene on button press. URL: https://blog.insane.engineer/post/unity_button_load_scene/ (besucht am 8.11.2023).
- Blender. Can't see added cube on my scene collection [duplicate]. URL: <https://blender.stackexchange.com/questions/162424/cant-see-added-cube-on-my-scene-collection> (besucht am 15.11.2023).
- Blender. How do I Inset a face equally? URL: <https://blender.stackexchange.com/questions/50876/how-do-i-inset-a-face-equally> (besucht am 17.11.2023).
- Blender. Loop Tools. URL: <https://docs.blender.org/manual/en/latest/addons/mesh/looptools.html> (besucht am 20.11.2023).
- Autodesk FBX. Getting started. URL: https://help.autodesk.com/view/FBX/2020/ENU/?guid=FBX_Developer_Help_welcome_to_the_fbx_sdk_html (besucht am 07.01.2024).
- Autodesk FBX. URL: <https://www.autodesk.com/products/fbx/overview> (besucht am 07.01.2024).
- Unity. QR-Code Tracking. URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/samples/microsoft/mixedreality-qr-code-sample/qr-code-tracking-in-unity/> (besucht am 2.11.2023).
- Unity. QR-Code Tracking Overview. URL: <https://learn.microsoft.com/de-de/windows/mixed-reality/develop/advanced-concepts/qr-code-tracking-overview> (besucht am 30.10.2023).
- Unity. SpacialGraphNode Class. URL: <https://learn.microsoft.com/de-de/dotnet/api/microsoft.mixedreality.openxr.spatialgraphnode?view=mixedreality-openxr-plugin-1.9> (besucht am 2.11.2023).
- Blender. Images as Planes. URL: https://docs.blender.org/manual/en/latest/addons/import_export/images_as_planes.html (besucht am 05.12.2024).

Literatur

- Anisetti, M. u. a. *Method, System, Network and Computer Program Product for Positioning in a Mobile Communications Network*. Englisch. European Patent No. EP1765031. März 2007.
- Application Service Providers: Evolution and Resources*. Englisch. Kopie auf CD-ROM. Microsoft Corporation. Jan. 2001. URL: www.microsoft.com/ISN/downloads/ASP.doc.
- Bacher, Florian. „Interaktionsmöglichkeiten mit Bildschirmen und großflächigen Projektionen“. Bachelorarbeit. Hagenberg, Austria: Fachhochschule Hagenberg, Medientechnik und -design, Juni 2004. URL: <http://theses.fh-hagenberg.at>.
- Beeler, De E. und John P. Mayer. *Measurement of the wing and tail loads during acceptance test of the Bell XS-1 research airplane*. Englisch. Techn. Ber. NACA-RM-L7L12. Edwards, CA: NASA Dryden Flight Research Center, Apr. 1948. URL: www.dfrc.nasa.gov/DTRS/1948/index.html.
- Braams, Johannes. *Babel, a multilingual package for use with LaTeX's standard document classes*. Englisch. Apr. 2008. URL: www.ctan.org/tex-archive/macros/latex/required/babel/.
- Burge, Mark und Wilhelm Burger. „Ear Biometrics“. Englisch. In: *Biometrics: Personal Identification in Networked Society*. Hrsg. von Anil K. Jain, Bolle Ruud und Pankanti Sharath. Boston: Kluwer Academic Publishers, 1999. Kap. 13, S. 273–285.
- Burger, Wilhelm und Bir Bhanu. „Qualitative Motion Understanding“. Englisch. In: *Proceedings of the Intl. Joint Conference on Artificial Intelligence*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, Mai 1987, S. 819–821.
- Burger, Wilhelm und Mark Burge. *Digitale Bildverarbeitung – Eine Einführung mit Java und ImageJ*. 2. Aufl. Heidelberg: Springer-Verlag, 2006.
- Carlisle, D. P. *Packages in the 'graphics' bundle*. Englisch. Jan. 1999. URL: www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/required/graphics/grfguide.pdf.
- Christian, Friedrich. *Schriftliche Arbeiten im technisch-naturwissenschaftlichen Studium: ein Leitfaden zur effektiven Erstellung und zum Einsatz moderner Arbeitsmethoden*. Bd. 27. Duden Taschenbücher. Mannheim: Bibliographisches Institut, 1997.
- Cochran, Steven Douglas. *The subfigure Package*. Englisch. März 1995. URL: www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/contrib/supported/subfigure/subfigure.pdf.
- Ergonomie der Mensch-System-Interaktion: Teil 110 Grundsätze der Dialoggestaltung*. DIN 9241-110. 2006.
- Ergonomische Anforderungen für Bürotätigkeiten mit Bildschirmgeräten Teil 11: Anforderungen an die Gebrauchstauglichkeit - Leitsätze*. DIN EN ISO 9241-11. Jan. 1999.

- Eberl, Gerhard. „Automatischer Landeanflug durch Rechnersehen“. Diss. München: Universität der Bundeswehr, Fakultät für Raum- und Luftfahrttechnik, Aug. 1987.
- Faires, V. M. *Design of Machine Elements*. Englisch. Originalausgabe 1920. The Macmillan Company, 1934.
- Guttman, Erik. „Autoconfiguration for IP Networking“. Englisch. In: *IEEE Internet Computing* 5 (Mai 2001), S. 81–86.
- Higham, Nicholas J. *Handbook of Writing for the Mathematical Sciences*. Englisch. 2. Aufl. Philadelphia: Society for Industrial und Applied Mathematics (SIAM), 1998. URL: www.maths.manchester.ac.uk/~higham/hwms/.
- Kopka, Helmut und Patric William Daly. *A Guide to LaTeX*. Englisch. 3. Aufl. Reading, MA: Addison-Wesley, 1998.
- Kreisky, Bruno. *Kaffeehausgespräch zur Lage der Nation*. Persönl. Gespräch. Nov. 1975.
- Lamport, Leslie. *Das LaTeX-Handbuch*. Reading, MA: Addison-Wesley, 1995.
- *LaTeX, A Document Preparation System*. Englisch. 2. Aufl. Reading, MA: Addison-Wesley, 1994.
- Mermin, N. David. „What’s wrong with these equations?“ Englisch. In: *Physics Today* 42.10 (1989), S. 9–11. DOI: [10.1063/1.2811173](https://doi.org/10.1063/1.2811173).
- Nosferatu—A Symphony of Horrors*. Drehbuch/Regie: F. W. Murnau. Mit Max Schreck, Gustav von Wangenheim, Greta Schröder. DVD, Film Preservation Associates, London (1991). 1922.
- Oetiker, Tobias u. a. *The Not So Short Introduction to LaTeX2ε*. Englisch. Apr. 2001. URL: www.tex.ac.uk/tex-archive/info/lshort/english/.
- Oostrum, Piet van. *Page layout in LaTeX*. Englisch. Mai 1997. URL: www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/contrib/supported/fancyhdr/.
- Pakin, Scott. *The Comprehensive LaTeX Symbol List*. Englisch. Juli 2001. URL: www.tex.ac.uk/tex-archive/info/symbols/comprehensive/symbols-a4.pdf.
- Patashnik, Oren. *BiBTeXing*. Englisch. Feb. 1988. URL: www.literateprogramming.com/btxdoc.pdf.
- Schmidt, Walter u. a. *LaTeX2ε Kurzbeschreibung*. Juni 2001. URL: www.tex.ac.uk/tex-archive/info/lshort/german/l2kurz.pdf.
- Sommerfeldt, Axel. *Setzen von Abbildungs- und Tabellenbeschriftungen mit dem caption-Paket*. Apr. 2007. URL: www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/contrib/caption/anleitung.pdf.
- Taylor, Paul und Mark Dawson. *Bibliography files in Hypatia*. Englisch. Juni 1996. URL: <http://hypatia.dcs.qmw.ac.uk/html/bibliography.html>.
- User’s Guide for the amsmath Package*. Englisch. Version 2.0. American Mathematical Society. 2002. URL: <ftp://ftp.ams.org/pub/tex/doc/amsmath/amslatex/amsldoc.pdf>.
- Voß, Herbert. *Math mode – v.2.41*. Englisch. 2009. URL: <http://ctan.tug.org/tex-archive/info/math/voss/mathmode/>.
- Wintersberger, Markus. „Realisierung eines Internet-Auktionshauses basierend auf PHP und MySQL“. Magisterarb. Hagenberg, Austria: Fachhochschule Hagenberg, Medientechnik und -design, Juni 2000.
- Zappa, Frank. *Freak Out*. Englisch. Audio-CD, Rykodisc, New York. Mai 1995.