### Besprechungs-Protokoll SWE Team <Boxhorn>

[Tagesordnung](file:///W:\01_MATSE_Lehrveranstaltungen\Kurse\Informatik\Software-Engineering\2012-WS\Praktikum\SWE_Besprechungsprotokoll.docx#Agenda) **-** [Aktionspunkte](file:///W:\01_MATSE_Lehrveranstaltungen\Kurse\Informatik\Software-Engineering\2012-WS\Praktikum\SWE_Besprechungsprotokoll.docx#ActionPoints) **-** [Risiken](file:///W:\01_MATSE_Lehrveranstaltungen\Kurse\Informatik\Software-Engineering\2012-WS\Praktikum\SWE_Besprechungsprotokoll.docx#Risks) **–** [Weitere Links/Informationen](file:///W:\01_MATSE_Lehrveranstaltungen\Kurse\Informatik\Software-Engineering\2012-WS\Praktikum\SWE_Besprechungsprotokoll.docx#MoreLinks)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Teilnehmer, Kürzel** | | **A**nwesend A**B**wesend | **Gäste** | **A**nwesend A**B**wesend |
| Hamley, Nathan | NH | A |  |  |
| Klinkhammer,Peter | PK | A |  |  |
| Schmidt, Lukas | LS | A |  |  |
| Schäfer, Waldemar | WS | A |  |  |
| Friedeheim, Gustav | GF | A |  |  |

### Tagesordnung

1. Aktionspunkte…………………………………………………………………………………..
2. Neuigkeiten……………………………………………………………………………………..
3. Wichtige Themen……………………………………………………………………………….
4. Neue Risiken……………………………………………………………………………………
5. Verschiedenes…………………………………………………………………………………..

#### 1 Aktionspunkte

Die Liste der Aktionspunkte befindet sich am Ende des Dokumentes. Die Vorherigen sind alle verworfen worden, da wir nun andere Technologien verwenden.

### 2 Neuigkeiten

ARToolkit liefert keine ausreichenden ergebnisse in Hinblick auf Marker erkennung. Somit werden wir auf Vuforia umsteigen.

Zudem werden wir die Unity Game Engine benutzen um eine App für IOS und Android gleichzeitig entwickeln zu können. Ein zusätzlicher Bonus ist das wir C# als Programmiersprache verwenden können anstatt Objective-C, was die Einarbeitung erleichtert.

#### 3 Wichtige Themen

Eine Vorläufige Version muss bis zum 15.01.2016 fertiggestellt sein. Diese sollte grundlegende Menüführung sowie die Erkennung von Bildern und das Anzeigen zugehöriger 3D Objekte beinhalten.

Bei Unity handelt es sich zwar eigentlich um eine Spiele-Engine, jedoch ist die Einbindung

zu Vuforia sehr gut und es lässt sich als eine sehr mächtige Entwicklungsumgebung einsetzen.

Vuforia nutzen wir da die Erstellung und Nutzung von Bildern als Marker wesentlich besser und einfacher ist als bei ARToolkit. Der Nachteil ist das wir ein Wasserzeichen in der App haben (oder für rund 500€ eine Lizenz kaufen müssten), welches als akzeptabel gilt.

#### 4 Neue Risiken

Die Unity Lizenz ist nicht eindeutig, da das Projekt aber klein ist und kostenlos zur Verfügung gestellt wird, sollte es kein Problem darstellen.

#### 5 Verschiedenes

**Aktionspunkte**

| **Nr.** AP<Woche>*\_<Nr>* | **Aktionspunkt** (mit kurzer Beschreibung) | **verantw.** <Kürzel> | **fällig** <Datum> | **Status** *<Neu | In Bearbeitung | Geschlossen + Woche<XX>: Kommentar>* |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 1\_1 | UI Design | NH, WS | 18.01.16 | In Bearbeitung |
| 2 1\_2 | Erste probe version der UI erstellen | NH, WS | 18.01.16 | In Bearbeitung |
| 3 1\_3 | Die Importierten 3D objekte mit Texturen ausstatten | PK | 18.01.16 | In Bearbeitung |
| 4 1\_4 | Ganze Seiten als Marker ausprobieren (für eine bessere Erkennung) | LS | 18.01.16 | In Bearbeitung |
| 5 1\_5 | Video einbindung testen |  | 18.01.16 | Neu |
| 6 1\_6 | Animationen (Menu übergänge, bewegende 3D objekte) |  | 18.01.16 | Neu |
| 7 1\_7 | Autofocus und Nutzung der Handy Taschenlampe | GF | 18.01.16 | In Bearbeitung |
| 8 1\_8 | Apple Qualitätsstandards beachten/ damit auseinandersetzen |  | 18.01.16 | Neu |
| 9 1\_9 | Eigenes Icon | NH, WS | 18.01.16 | In Bearbeitung |

**Risiken**

| Nr. R<W*oche>\_<Nr>* | **Risiko** *<Beschreibung>* | **Schwere**  <leicht, mittel, kritisch> | **Effekt** <z.B. X Wochen Verzögerung> | **Maßnahmen** | **Kommentare**  *<Neu | In Bearbeitung | Geschlossen + Woche<XX>: Kommentar>* |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 1\_1 | Unity Lizenz Probleme | leicht | Keine Veröffentlichung möglich/ anfallende lizenz gebühren | Genauer damit auseinander setzen/ Backup Wege angucken ? | Neu |
| 2 1\_2 | Apple Qualitätssicherung | mittel | Mindestens eine Woche bis die App zugelassen wird  Ggf Keine Veröffentlichung im App Store | Frühzeitig erste version versuchen genehmigt zu bekommen/Einhalten der Richtlinien | Neu |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weitere Informationen** | **Location/Link** |
| * <Titel> | * <Link ins WEB oder z.B. auf Datei/Ordner im SVN Depot> |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |