

Virtual Reality for Sensor Data Analysis

SW-Projekt SS 2017 Gruppe 5.1

Gero Birkhölzer Johannes Blank Alexej Gluschkow
Fabian Klopfer Lisa-Maria Mayer

Endpräsentation am 25. Juli 2017

Inhalt

Einleitung

- Use Case
- Grundidee

Struktur der App

- TrackingManager
- WebVR

Live-Demonstration

Use Case

- ▶ Fachbereich Sport will Sporthalle sanieren lassen
- ▶ Brauchen "Beweise", dass Sanierung notwendig ist
- ▶ U.a: Lüftungsanlage sanierungsbedürftig
- ▶ Temperaturdaten aufnehmen und den Verantwortlichen in anschaulicher Form präsentieren
- ▶ Halle wird renoviert, alle sind glücklich

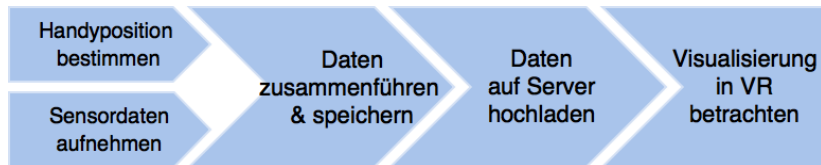
Grundidee

- ▶ Aufspaltung in zwei Teile:

Grundidee

- ▶ Aufspaltung in zwei Teile:
 1. App für die Verbindung zum Sensor, Ortsbestimmung und Datenspeicherung.
 2. Webanwendung zur Darstellung der Daten und der 3D-Umgebung.

Data Flow



Struktur

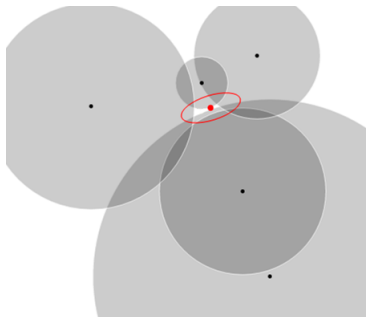
Tracking Manager

- ▶ Grobes Tracking durch GPS / Network Provider

Struktur

Tracking Manager

- ▶ Grobes Tracking durch GPS / Network Provider
- ▶ Genauere Positionsbestimmung anhand der Signalstärke von markierten Access Points



WebVR

- ▶ WebVR eine javascript API um VR im browser darzustellen
- ▶ Einfaches 3d Modell einer Sporthalle

WebVR

- ▶ WebVR eine javascript API um VR im browser darzustellen
- ▶ Einfaches 3d Modell einer Sporthalle
- ▶ 2 verschiedene Visualisierungen
 - ▶ Daten punkte

WebVR



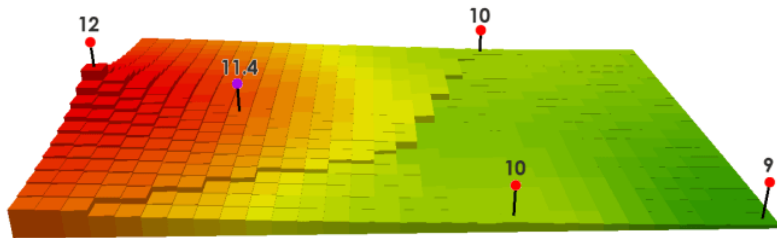
WebVR

- ▶ WebVR eine javascript API um VR im browser darzustellen
- ▶ Einfaches 3d Modell einer Sporthalle
- ▶ 2 verschiedene Visualisierungen
 - ▶ Daten punkte
 - ▶ Ebene

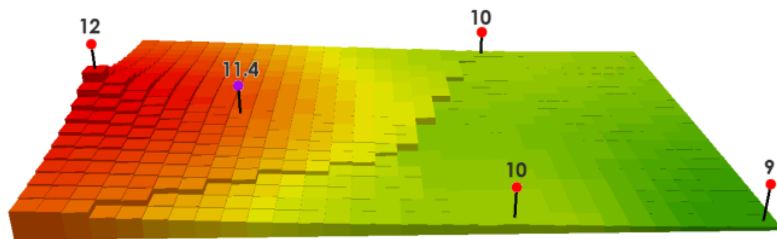
WebVR

- ▶ Interpoliere die Daten
- ▶ Nutze Inverse Distanzgewichtung's interpolation:

WebVR



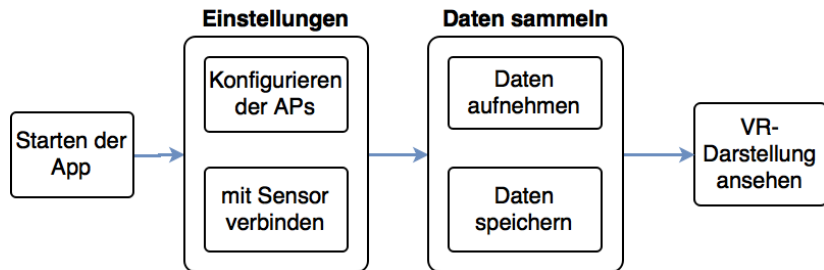
WebVR



$$u(x) = \frac{\sum_{i=1}^n w_i(x) u_i}{\sum_{i=1}^n w_i(x)}$$

Struktur

Work Flow



Bluetooth Manager

► blabla

Storage Manager

► blabla