Arbeitszeitprotokollierung

**Name:** Andreas Dietze

**Projektbezeichnung:** fa17g17 - VRViewer360

**Zeitraum:**  07.03.18 - 05.04.18

**GIT:** https://github.com/andreasdietze/VRViewer360-fa17g17

**Durchgeführte Tätigkeiten**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Tätigkeit** | **Dauer (Stunde)** |
| 07.03.18 | Tag des Probelaufs: Totalausfall der Oculus Software! NIEMAND auf der Welt hatte mehr Zugriff! Grund war ein abgelaufenes Zertifikat einer .DLL Datei, welche das Ausführen des Oculus Clients verhinderte. Offizielle Meldung kam erst am Abend. Patch zwei Tage später.  https://www.golem.de/news/oculus-rift-zertifikat-legt-virtuelle-realitaet-lahm-1803-133213.html | 8 (debug) |
| 23.03.18 | Handling der DoorMarker visibility, VR improvements and settings (launchsettings), First person controls debug, Auslagerung der Steuerung ohne VR in die Datei/Klasse InputControler.js | 5 |
| 01.04.18 | Neue Implementierung eines Prototypen DoorMarkers (gekrümmter Marker, welcher sich perfekt an die Sphere anschmiegt), Intersections für diesen Marker, Field of View (FOV) Settings für eine Präsentation ohne VR-Gerät, debuggen und weitere Launchsettings (finales handling der controls, ect) | 6 |
| 03.04.18 | Update VR-Intersections (intersection ray ändert Farbe wenn auf einen door Marker gezeigt wird), , finale Launch Settings und Anpassung an alle Flags, Ausnahmenhandhabung (kein VR angeschlossen, aber VR aktiv!), Cleanup, ausführliche Quelltextdokumentation inklusive Sourcelinks, Präsentation, Klassendiagramm, Setup für Abgabe (lokale Version - web Version - Testläufe), Ablaufplan | 4 (Work von 02.04, push kam aber nach 24Uhr)  +  10 (Work von 03.04)  = 14 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  | 33 |

**Zukünftige / Geplante Tätigkeiten**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Tätigkeit** | **Dauer (Stunde)** |
| 06.01.18 - Fin | Erstellen von 360° Panoramas für Anwendungs-Szenario (hoffentlich nicht so aufwendig); Implementierung des VR-Renderings (projection-switch); Verwaltung von mehreren Rooms (zur Zeit immer nur ein Room; löschen, dann erstellen -> Ressourcen) -> RoomFactory da bei jedem DoorMarkerEvent ein neuer Room erzeugt wird; Demo finishen -> ~~Falls im Zeitrahmen --> Streaming~~ | Sehr grob geschätzt 30h ohne Streaming  (11+26=37) |
| Aktualisierung: bis finale Abgabe 05.04.18 | Weitere Modularisierung (z.B. InputControler), VR-Settings, App-Settings, App-Controls für VR/non-VR (improvements), Debugging, SourceCodeDocumentation, Usability (VR room selection) | (32+11+26)=69h bisher insg., noch ca 10-20 geschätzt =  Total 80-90h |
|  |  |  |
|  | **Total: 69h + 33h = 102h** |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |