|  |  |
| --- | --- |
| **Wie wichtig sind für Sie die folgenden Ziele/Features des Horde3D Development Environments?** | |
| Zusammenarbeit mit allen Horde3D-Anwendungen  Derzeitige Einschränkungen (keine Unterstützung für Horde3D-Extensions) bitte nicht berücksichtigen | 1.0 |
| Absicherung vor unerwünschtem Reverse-Engineering  Zusammenarbeit ist nur möglich, wenn die Anwendung einen speziellen Funktionsaufruf durchführt | 2.0 |
| Bearbeiten von Ressourcen und sofortiges Anzeigen der Änderungen | 1.0 |
| Anzeigen von Horde3D-Meldungen | 1.0 |
| Anzeigen von Render Targets | 2.0 |
| Profiling von Horde3D-Funktionsaufrufen | 1.0 |
| Anzeigen des Szenengraphs | 1.0 |

## Horde3D Development Environment – Fragebogen

Bitte beantworten Sie die folgenden Fragen zum Horde3D Development Environment. Für Bewertungen verwenden Sie bitte das Schulnotensystem (1.0 = sehr gut, 6.0 = schlecht). Vielen Dank!

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie gut finden Sie die Umsetzung der folgenden Funktionalitäten?** | |
| Zusammenarbeit mit allen Horde3D-Anwendungen | 1.0 |
| Absicherung vor unerwünschtem Reverse-Engineering | 1.3 |
| Horde3D-Meldungen anzeigen, sortieren und nach Wichtigkeit filtern | 1.3 |
| Anzeigen von Render Targets und automatische Aktualisierung der Anzeige | 1.0 |
| Profiling von Horde3D-Funktionsaufrufen und deren Auswertung | 2.0 |
| Anzeigen des Szenengraphs | 1.0 |
| Bearbeiten von Ressourcen und sofortiges Anzeigen der Änderungen | 1.0 |
| Visueller Designer zum Bearbeiten von Shader-Ressourcen | 1.3 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie beurteilen Sie folgenden Punkte der grafischen Benutzeroberfläche des Horde3D Development Environments?** | |
| Wie beurteilen Sie die intuitive Verständlichkeit der Oberfläche? | 1.0 |
| Wie effizient können Sie mit dem Tool arbeiten? | 1.0 |
| Wie zufrieden sind Sie insgesamt mit dem „Look and Feel“? | 1.3 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie beurteilen Sie die folgenden Punkte?** | |
| Wie beurteilen Sie die Qualität des Tools? | 1.0 |
| Wie ist Ihr Gesamteindruck? | 1.3 |
| Erleichtert das Tool die Entwicklung von Horde3D-Anwendungen? | ja |
| Können Sie sich vorstellen, in Zukunft bei der Entwicklung von Horde3D-Anwendungen das Horde3D Development Environment zu verwenden? | ja |
| Kennen Sie ähnliche Tools, deren Ziele sich mit denen des Horde3D Development Environments überschneiden? Wenn ja, bitte nennen Sie diese Tools und geben Sie an, ob Sie die Tools dem Horde3D Development Environment vorziehen. | Es existiert der Horde3D Szenen Editor, aber die Überschneidungen sind sehr gering. Ich würde beide Werkzeuge parallel einsetzen. |

|  |
| --- |
| **Haben Sie Verbesserungsvorschläge, Ideen für mögliche Erweiterungen oder sonstige Anmerkungen?** |
| **Ein für mich interessantes Feature wäre noch Overlays während Laufzeit laden zu können und beliebig über das Horde-Fenster zu positioneren und zu strecken. Die Anordnung soll dann als Snapshot abgespeichert werden können. Dieser 'Designer' für Overlays fehlt mir noch in allen Horde3D produkten.**  **Eine weitere Erweiterungsmöglichkeit sehe ich in einem Plugin System, welches es erlaubt das Horde3D Development Environment um zusätzliche Editoren und Views zu erweitern.**  **Darüber hinaus wäre es interessant Texturen prozedural erzeugen zu können und diese während Laufzeit einzusetzen.** |

## Horde3D Development Environment – Fragebogen

Bitte beantworten Sie die folgenden Fragen zum Horde3D Development Environment. Für Bewertungen verwenden Sie bitte das Schulnotensystem (1.0 = sehr gut, 6.0 = schlecht). Vielen Dank!

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie wichtig sind für Sie die folgenden Ziele/Features des Horde3D Development Environments?** | |
| Zusammenarbeit mit allen Horde3D-Anwendungen  Derzeitige Einschränkungen (keine Unterstützung für Horde3D-Extensions) bitte nicht berücksichtigen | 1 |
| Absicherung vor unerwünschtem Reverse-Engineering  Zusammenarbeit ist nur möglich, wenn die Anwendung einen speziellen Funktionsaufruf durchführt | 4 |
| Bearbeiten von Ressourcen und sofortiges Anzeigen der Änderungen | 2 |
| Anzeigen von Horde3D-Meldungen | 2 |
| Anzeigen von Render Targets | 2 |
| Profiling von Horde3D-Funktionsaufrufen | 1 |
| Anzeigen des Szenengraphs | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie gut finden Sie die Umsetzung der folgenden Funktionalitäten?** | |
| Zusammenarbeit mit allen Horde3D-Anwendungen | 1 |
| Absicherung vor unerwünschtem Reverse-Engineering | - |
| Horde3D-Meldungen anzeigen, sortieren und nach Wichtigkeit filtern | 2 |
| Anzeigen von Render Targets und automatische Aktualisierung der Anzeige | 1 |
| Profiling von Horde3D-Funktionsaufrufen und deren Auswertung | 1 |
| Anzeigen des Szenengraphs | 1 |
| Bearbeiten von Ressourcen und sofortiges Anzeigen der Änderungen | 1 |
| Visueller Designer zum Bearbeiten von Shader-Ressourcen | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie beurteilen Sie folgenden Punkte der grafischen Benutzeroberfläche des Horde3D Development Environments?** | |
| Wie beurteilen Sie die intuitive Verständlichkeit der Oberfläche? | 1 |
| Wie effizient können Sie mit dem Tool arbeiten? | 1 |
| Wie zufrieden sind Sie insgesamt mit dem „Look and Feel“? | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie beurteilen Sie die folgenden Punkte?** | |
| Wie beurteilen Sie die Qualität des Tools? | 1 |
| Wie ist Ihr Gesamteindruck? | 1 |
| Erleichtert das Tool die Entwicklung von Horde3D-Anwendungen? | ja |
| Können Sie sich vorstellen, in Zukunft bei der Entwicklung von Horde3D-Anwendungen das Horde3D Development Environment zu verwenden? | ja |
| Kennen Sie ähnliche Tools, deren Ziele sich mit denen des Horde3D Development Environments überschneiden? Wenn ja, bitte nennen Sie diese Tools und geben Sie an, ob Sie die Tools dem Horde3D Development Environment vorziehen. | Nicht wirklich |

|  |
| --- |
| **Haben Sie Verbesserungsvorschläge, Ideen für mögliche Erweiterungen oder sonstige Anmerkungen?** |
|  |

## Horde3D Development Environment – Fragebogen

Bitte beantworten Sie die folgenden Fragen zum Horde3D Development Environment. Für Bewertungen verwenden Sie bitte das Schulnotensystem (1.0 = sehr gut, 6.0 = schlecht). Vielen Dank!

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie wichtig sind für Sie die folgenden Ziele/Features des Horde3D Development Environments?** | |
| Zusammenarbeit mit allen Horde3D-Anwendungen  Derzeitige Einschränkungen (keine Unterstützung für Horde3D-Extensions) bitte nicht berücksichtigen | 2 |
| Absicherung vor unerwünschtem Reverse-Engineering  Zusammenarbeit ist nur möglich, wenn die Anwendung einen speziellen Funktionsaufruf durchführt | 2 |
| Bearbeiten von Ressourcen und sofortiges Anzeigen der Änderungen | 1 |
| Anzeigen von Horde3D-Meldungen | 2 |
| Anzeigen von Render Targets | 1 |
| Profiling von Horde3D-Funktionsaufrufen | 3 |
| Anzeigen des Szenengraphs | 2 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie gut finden Sie die Umsetzung der folgenden Funktionalitäten?** | |
| Zusammenarbeit mit allen Horde3D-Anwendungen | 3 |
| Absicherung vor unerwünschtem Reverse-Engineering | 2 |
| Horde3D-Meldungen anzeigen, sortieren und nach Wichtigkeit filtern | 2 |
| Anzeigen von Render Targets und automatische Aktualisierung der Anzeige | 2 |
| Profiling von Horde3D-Funktionsaufrufen und deren Auswertung | 2 |
| Anzeigen des Szenengraphs | 2 |
| Bearbeiten von Ressourcen und sofortiges Anzeigen der Änderungen | 1 |
| Visueller Designer zum Bearbeiten von Shader-Ressourcen | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie beurteilen Sie folgenden Punkte der grafischen Benutzeroberfläche des Horde3D Development Environments?** | |
| Wie beurteilen Sie die intuitive Verständlichkeit der Oberfläche? | 2 |
| Wie effizient können Sie mit dem Tool arbeiten? | 2 |
| Wie zufrieden sind Sie insgesamt mit dem „Look and Feel“? | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie beurteilen Sie die folgenden Punkte?** | |
| Wie beurteilen Sie die Qualität des Tools? | 2 |
| Wie ist Ihr Gesamteindruck? | 1 |
| Erleichtert das Tool die Entwicklung von Horde3D-Anwendungen? | ja |
| Können Sie sich vorstellen, in Zukunft bei der Entwicklung von Horde3D-Anwendungen das Horde3D Development Environment zu verwenden? | ja |
| Kennen Sie ähnliche Tools, deren Ziele sich mit denen des Horde3D Development Environments überschneiden? Wenn ja, bitte nennen Sie diese Tools und geben Sie an, ob Sie die Tools dem Horde3D Development Environment vorziehen. | Nein, nur den Horde Editor, der aber einen anderen Fokus hat |

|  |
| --- |
| **Haben Sie Verbesserungsvorschläge, Ideen für mögliche Erweiterungen oder sonstige Anmerkungen?** |
| **Ich bin sehr zufrieden mit dem Programm. Für die Zukunft könnte es interessant sein DLL Injection Methoden zu untersuchen um die Kompatibilität zu verbessern. Ansonsten könnte man den Texture Browser etwas ausbauen (Anzeige von DDS).**  **Anmerkung zur Bewertung (1=sehr wichtig, 6=unwichtig)** |

## Horde3D Development Environment – Fragebogen

Bitte beantworten Sie die folgenden Fragen zum Horde3D Development Environment. Für Bewertungen verwenden Sie bitte das Schulnotensystem (1.0 = sehr gut, 6.0 = schlecht). Vielen Dank!

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie wichtig sind für Sie die folgenden Ziele/Features des Horde3D Development Environments?** | |
| Zusammenarbeit mit allen Horde3D-Anwendungen  Derzeitige Einschränkungen (keine Unterstützung für Horde3D-Extensions) bitte nicht berücksichtigen | 1 |
| Absicherung vor unerwünschtem Reverse-Engineering  Zusammenarbeit ist nur möglich, wenn die Anwendung einen speziellen Funktionsaufruf durchführt | 3 |
| Bearbeiten von Ressourcen und sofortiges Anzeigen der Änderungen | 1 |
| Anzeigen von Horde3D-Meldungen | 1 |
| Anzeigen von Render Targets | 2 |
| Profiling von Horde3D-Funktionsaufrufen | 3 |
| Anzeigen des Szenengraphs | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie gut finden Sie die Umsetzung der folgenden Funktionalitäten?** | |
| Zusammenarbeit mit allen Horde3D-Anwendungen | 2 |
| Absicherung vor unerwünschtem Reverse-Engineering | 1 |
| Horde3D-Meldungen anzeigen, sortieren und nach Wichtigkeit filtern | 1 |
| Anzeigen von Render Targets und automatische Aktualisierung der Anzeige | 2 |
| Profiling von Horde3D-Funktionsaufrufen und deren Auswertung | 1 |
| Anzeigen des Szenengraphs | 2 |
| Bearbeiten von Ressourcen und sofortiges Anzeigen der Änderungen | 1 |
| Visueller Designer zum Bearbeiten von Shader-Ressourcen | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie beurteilen Sie folgenden Punkte der grafischen Benutzeroberfläche des Horde3D Development Environments?** | |
| Wie beurteilen Sie die intuitive Verständlichkeit der Oberfläche? | 2 |
| Wie effizient können Sie mit dem Tool arbeiten? | 1 |
| Wie zufrieden sind Sie insgesamt mit dem „Look and Feel“? | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie beurteilen Sie die folgenden Punkte?** | |
| Wie beurteilen Sie die Qualität des Tools? | 2 |
| Wie ist Ihr Gesamteindruck? | 1 |
| Erleichtert das Tool die Entwicklung von Horde3D-Anwendungen? | ja |
| Können Sie sich vorstellen, in Zukunft bei der Entwicklung von Horde3D-Anwendungen das Horde3D Development Environment zu verwenden? | ja |
| Kennen Sie ähnliche Tools, deren Ziele sich mit denen des Horde3D Development Environments überschneiden? Wenn ja, bitte nennen Sie diese Tools und geben Sie an, ob Sie die Tools dem Horde3D Development Environment vorziehen. | nein |

|  |
| --- |
| **Haben Sie Verbesserungsvorschläge, Ideen für mögliche Erweiterungen oder sonstige Anmerkungen?** |
|  |