|  |
| --- |
| http://blog.gfx47.com/wp-content/uploads/2011/02/unity3d1.jpg |
| Unity 3D Server for CAVE Rendering  Pflichtenheft  **Julien Villiger, Daniel Inversini**  **V1.00, 18.09.2015** |
| **Berner Fachhochschule**  Technik und Informatik  Informatik |

Inhaltsverzeichnis

[1 Allgemeines 3](#_Toc430339845)

[1.1 Zweck dieses Dokumentes 3](#_Toc430339846)

[1.2 Lesekreis 3](#_Toc430339847)

[1.3 Ausgangslage 3](#_Toc430339848)

[1.4 Umfang der Bachelorthesis 3](#_Toc430339849)

[1.5 Ziele der Arbeit 3](#_Toc430339850)

[1.6 Vorarbeiten durch das Projekt 2 3](#_Toc430339851)

[1.7 Abgrenzungen 3](#_Toc430339852)

[1.8 Voraussetzungen 3](#_Toc430339853)

[1.9 Ressourcen 3](#_Toc430339854)

[2 Funktionale Anforderungen 4](#_Toc430339855)

[2.1 Unity Multiscreenrendering 4](#_Toc430339856)

[2.2 WorldWiz Tracking 4](#_Toc430339857)

[2.3 Setup, Plugin, dokumentiertes API 4](#_Toc430339858)

[3 Nicht funktionale Anforderungen 4](#_Toc430339859)

[3.1 Wiederverwendbarkeit 4](#_Toc430339860)

[3.2 Ergonomie 4](#_Toc430339861)

[3.3 Kompatibilität 4](#_Toc430339862)

[4 Testing 4](#_Toc430339863)

[5 Administratives 4](#_Toc430339864)

[5.1 Projektorganisation 4](#_Toc430339865)

[5.1.1 Projektteam 5](#_Toc430339866)

[5.1.2 Betreuer 5](#_Toc430339867)

[5.2 Projektplan 5](#_Toc430339868)

[5.3 Projektsitzungen 5](#_Toc430339869)

[5.4 Meilensteine 5](#_Toc430339870)

[5.4.1 Voranalyse 5](#_Toc430339871)

[5.4.2 Prototyp 5](#_Toc430339872)

[5.4.3 Dokumentierte API / Einstellungen der Lösung / Prototyp 5](#_Toc430339873)

[6 Versionskontrolle 6](#_Toc430339874)

[7 Abbildungsverzeichnis 6](#_Toc430339875)

[8 Tabellenverzeichnis 6](#_Toc430339876)

[9 Glossar 6](#_Toc430339877)

[10 Literaturverzeichnis 6](#_Toc430339878)

[11 Anhang 6](#_Toc430339879)

# Allgemeines

## Zweck dieses Dokumentes

## Lesekreis

## Ausgangslage

## Umfang der Bachelorthesis

## Ziele der Arbeit

## Vorarbeiten durch das Projekt 2

## Abgrenzungen

## Voraussetzungen

## Ressourcen

# Funktionale Anforderungen

## Unity Multiscreenrendering

## WorldWiz Tracking

## Setup, Plugin, dokumentiertes API

## Demospiel

# Nicht funktionale Anforderungen

## Wiederverwendbarkeit

## Ergonomie

## Kompatibilität

# Testing

# Administratives

## Projektorganisation

Auf eine stark strukturierte Projektorganisation wird bewusst verzichtet. Die Teammitglieder sind gleichberechtigt. Es kann vorkommen, dass verschiedene Teilprojekte und Verantwortungsbereiche den Teammitgliedern zugewiesen werden. Dies bedeutet aber nicht die alleinige Durchführung dieser Tasks.

### Projektteam

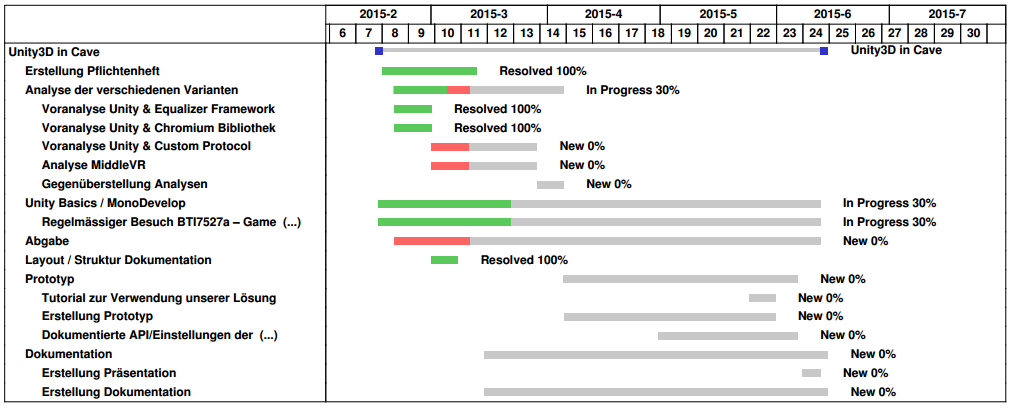
Daniel Inversini [daniel.inversini@students.bfh.ch](mailto:daniel.inversini@students.bfh.ch)

Julien Villiger [julien.villiger@students.bfh.ch](mailto:julien.villiger@students.bfh.ch)

### Betreuer

Prof. Urs Künzler [urs.kuenzler@bfh.ch](mailto:urs.kuenzler@bfh.ch)

## Projektplan



<https://pm.ti.bfh.ch/projects/unity3d-in-cave/issues/gantt>

## Projektsitzungen

In einer ersten Phase wird alle zwei Wochen ein Projektmeeting des Teams mit Betreuer durchgeführt.

Startend ab dem 17. Februar 2015.

(17.02.2015; 03.03.2015; 17.03.2015; 31.03.2015; 14.04.2015; 28.04.2015; 12.05.2015; 26.05.2015; 09.06.2015)

## Meilensteine

Folgende Tasks aus dem Projekt wurden als Meilensteine definiert:

### Voranalyse

Stichtag 29.03.2015

Analyse und Gegenüberstellung der verschiedenen Varianten, Entscheidung für eine dieser Varianten.

### Prototyp

Stichtag 31.05.2015

Lauffähiger Prototyp vorhanden im CAVE der BFH.

### Dokumentierte API / Einstellungen der Lösung / Prototyp

Stichtag 06.06.2015

Der Prototyp sollte modular und flexibel sein, dass eine nachfolgende Arbeit (Bachelorarbeit oder andere Projektarbeiten) einfach eingebunden werden kann. Als weiteres Hilfsmittel dazu dient die Dokumentation.

# Versionskontrolle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Datum** | **Beschreibung** | **Autor** |
| 0.1 | 04.03.2015 | Dokument erstellt / Struktur definiert | Daniel Inversini |
| 0.2 | 04.03.2015 | Struktur überarbeitet | Julien Villiger |
| 1.0 | 10.03.2015 | Updates | Julien Villiger |
| 1.1 | 12.03.2015 | Updates | Daniel Inversini |
| 1.2 | 12.03.2015 | Korrekturlauf / Dokument fertiggestellt | Julien Villiger |
| 2.0 | 15.03.2015 | Überarbeitung gemäss Feedback | Julien Villiger |
| 2.1 | 16.03.2015 | Überarbeitung gemäss Feedback | Daniel Inversini |

# Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Et ut aut isti repuditis qui ium 4

# Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Et ut aut isti repuditis qui ium 4

# Glossar

**Auinweon**

Et ut aut isti repuditis qui ium 7

**Batnwpe**

Et ut aut isti repuditis qui ium 9

**Cowoll**

Et ut aut isti repuditis qui ium 11

# Literaturverzeichnis

**Literatureintrag**

*Autorname, Autorvorname, Buchtitel, Verlag, Ort, Ausgabe, Jahr* 7

**Literatureintrag**

*Autorname, Autorvorname, Buchtitel, Verlag, Ort, Ausgabe, Jahr* 9

**Literatureintrag**

*Autorname, Autorvorname, Buchtitel, Verlag, Ort, Ausgabe, Jahr* 11

# Anhang

Et ut aut isti repuditis qui ium nonsecturia quis incientiae laborem elliquis et quatur, sitiur aut od moluptatur aut ea conseque peri sim erro essequisit remporia dem et landi dest, cone poris quunt volecab ipidero quatur ad quibusamus.