

# Einrichten des Frameworks für das WP Computergrafik

Prof. Philipp Jenke, HAW Hamburg

16. August 2016

Das Framework gibt es in zwei Varianten: Java und C#. Sprachbedingt sind die beiden Versionen natürlich nicht vollständig identisch, beide beinhalten aber alle Funktionalität, die zum Bearbeiten der Praktikumsaufgaben notwendig ist.

**Achtung:** Beide Frameworks wurden für das aktuelle Semester massiv überarbeitet. Es ist daher nicht auszuschließen, dass noch kleine Fehler enthalten sind. Bitte wenden Sie sich bei Unstimmigkeiten (auch wenn Sie unsicher sind, was die Fehlerursache ist) direkt an mich; am Besten über das Forum.

## 1 Java

Diese Variante setzt voraus, dass Sie auf Ihrem System Gradle (<https://gradle.org/>) installiert haben. Zum Einrichten des Projektes gehen Sie dann so vor:

- Herunterladen und Entpacken des Frameworks
- Wechsel in das Projektverzeichnis (dies beinhaltet unter anderem die Datei *build.gradle*)
- `gradle build` (Ausführen auf der Kommandozeile)
- `gradle eclipse` (Ausführen auf der Kommandozeile)
- Importieren des erzeugten Projektes in Eclipse (*File* → *Import* → *Existing Project into Workspace*)

**Hinweis:** Alternativ können Sie auch das Projekt direkt als Gradle-Projekt in Eclipse importieren. Ein ähnlicher Weg funktioniert auch mit IntelliJ.

## 2 C#

Die C#-Variante des Projektes wurde mit dem freien Xamarin-Studio<sup>1</sup> entwickelt. Dies funktioniert auch unter anderen Betriebssystemen als Microsoft Windows. Xamarin Studio können Sie sich zusammen mit dem Mono Framework (Open Source .NET-Framework) kostenlos herunterladen. Sie öffnen das Projekt dann einfach durch einen Doppelklick auf die Projektdatei (*.sln*) im Projektverzeichnis.

Externe Abhängigkeiten werden durch NuGet aufgelöst. Unter Umständen müssen Sie die entsprechenden Pakete beim ersten Öffnen einmal manuell aktualisieren (*Projekt* → *Update NuGet Packages*).

---

<sup>1</sup>Mono Develop: <http://www.monodevelop.com/>, Stand: 16.08.2016

Eigentlich müsste sich das Projekt auch mit Visual Studio verwenden lassen, allerdings wurde dies noch nicht getestet. In jedem Fall möglich ist der Aufbau eines neuen Visual Studio-Projektes mit den Sourcen aus dem Framework. In dem Fall müssen die Abhängigkeiten in Visual Studio neu aufgelöst werden.