

Unity_Pathfinder – Anforderungen

Dies stellt die Prüfungsleistung Softwareprojekt dar. Da ich das Projekt allein entwickle, ist der Umfang dementsprechend angelegt. Dieses Projekt umfasst eine Applikation, mit der es möglich ist, verschiedene Suchalgorithmen mithilfe der GameEngine Unity Grafisch darzustellen.

A001: Menü

- Der User hat die Möglichkeit verschiedene Abteilungen der Applikation mithilfe eines Hauptmenüs zu erreichen.

A002: Settings

- Der User hat die Möglichkeit über Das Hauptmenü „Settings“ zu erreichen und dort Grundlegende Einstellungen der Applikation zu verändern. (Fenstermodus, Qualität)

A003: HowItWorks

- Der User hat die Möglichkeit über das Hauptmenü „HowItWorks“ zu erreichen und dort Grundlegende Informationen über die Suchalgorithmen angezeigt zu bekommen. (Wikipedia Artikel)

A004: SearchAlgorithms

- Der User hat die Möglichkeit über das Hauptmenü „SearchAlgorithms“ zu erreichen und dort zur Simulationsoberfläche zu gelangen in der die Simulation ausgeführt wird.

A005: Simulationsdaten

- Der User hat die Möglichkeit in der Simulationsansicht Informationen über den Ablauf der Simulation ablesen zu können. (Zeit, Länge)

A006: Simulationseinstellungen

- Der User hat die Möglichkeit in der Simulationsansicht Einstellungen wie den Suchalgorithmus, die Geschwindigkeit oder weitere Anzeigeeinstellungen zu verändern.