

ANTZ

Softwareprojekt 2

Bernhard Fuchs, Florian Müller

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung/Allgemeines	1
1.0.1	Anforderungen	1
1.0.2	Theorie/Geschichtlicher Hintergrund	1
2	Projekt	3
2.1	Methodisches	3
2.1.1	Technologien	3
2.1.2	Hilfsmittel	3
3	Applikation/Entwurf???	5
3.1	Mockups	5
3.2	Klassendiagramme	5
4	Schlusswort/Fazit	7
5	Zusammenfassung	9
	Anhang	17
A	First chapter of appendix	17
A.1	Parameters	17
	Publications	19

KAPITEL 1

Einführung/Allgemeines

[Einleitung ins Projekt, Allgemeines]

1.0.1 Anforderungen

???

1.0.2 Theorie/Geschichtlicher Hintergrund

???

Zuerst wurde geprüft, ob das Projekt mit JavaScript und einer Game Framework wie quintus oder ??? als Website umgesetzt werden könnte (Canvas für 2D). Allerdings hat ein Test gezeigt, dass bereits ab einer Anzahl von 10'000 einzelnen Elementen (sprites) das Rendering in HTML5 bezüglich der Geschwindigkeit überhaupt nicht akzeptabel war. Daher wurde entschieden, den Algorithmus mit Python und dem Framework pygame umzusetzen, das auf der C-Library STL basiert und dessen Leistung sehr gut ist. Das fertige Programm wird so eine ausführbare Datei sein.

- PGU: Library für Slider und Textfelder, etc.
- Optimierung: Anzahl Partikel; Speicherbedarf
- Klassendiagramme und Mockups (von Hand) zeichnen
- Zwei Modi (mehrere Render-Möglichkeiten des Algorithmus)
- Anfangs: 2D; trotzdem 3D-Koordinaten einbauen (dafür: WebGL als weiterer Renderer)
- Einbau von Hindernissen

Links, etc. dokumentieren

KAPITEL 2

Projekt

???

2.1 Methodisches

Planung:

- Drei Meilensteine geplant (erster à vier Wochen, zweite à je fünf Wochen)
- Reserve von zwei Wochen am Ende eingeplant (insgesamt stehen 16 KW zur Verfügung)
- Abgabe: 30.05.2014

2.1.1 Technologien

???

2.1.2 Hilfsmittel

- Repository auf Github: <https://github.com/jajadinimueter/antz> (Einbinden von Libraries, z.B. für die Vererbung in JavaScript)
- Dort einen Ordner «Docs» einrichten (für Latex-History; Bilder), etc.
- Planungstool: TargetProcess (<http://jajadinimueter.tpondemand.com>)
- Für die gemeinsame Erarbeitung der Projektarbeit haben wir uns für <http://sharelatex.com> entschieden.

KAPITEL 3

Applikation/Entwurf???

3.1 Mockups

???

3.2 Klassendiagramme

KAPITEL 4

Schlusswort/Fazit

KAPITEL 5

Zusammenfassung

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Listings

Bibliographie
