

Inhaltsverzeichnis

1 Übersicht.....	2
1.1 Allgemeine Verantwortlichkeiten.....	2
2 Organisatorische Übersicht.....	2
3 Entwicklungsübersicht: Kern-Module.....	4
3.1 Core/Logger: Philipp Gruber.....	4
3.2 GUI: Thomas Tischler.....	4
3.3 Mathebibliothek: Reinhard Jeschull.....	4
3.4 Renderer: Reinhard Jeschull.....	4
3.5 SceneGraph: Thomas Kuhndörfer.....	4
3.6 Pluginsystem: Stefan Zeltner.....	4
4 Entwicklungsübersicht: Plugins.....	4
4.1 Grundkörper.....	4
4.1.1 Block: Philipp Gruber.....	4
4.1.2 Box: Philipp Gruber.....	4
4.1.3 GeoSphere: Reinhard Jeschull.....	4
4.1.4 Grid (Gitter): Reinhard Jeschull.....	4
4.1.5 Helix: Reinhard Jeschull.....	4
4.1.6 nBox (Zylinder): Philipp Gruber.....	4
4.1.7 Pyramid: Philipp Gruber.....	4
4.1.8 Goblet (Kelch): Philipp Gruber.....	5
4.1.9 Sphere (Kugel): Reinhard Jeschull.....	5
4.1.10 Tube (Röhre): Philipp Gruber.....	5
4.1.11 Torus: Reinhard Jeschull.....	5
4.2 Modifikatoren.....	5
4.2.1 Convex Hull (Konvexe Hülle): Reinhard Jeschull.....	5
4.2.2 Explosion: Philipp Gruber.....	5
4.2.3 Extrude: Thomas Kuhndörfer.....	5
4.2.4 Make Hole: Reinhard Jeschull.....	5
4.2.5 Revolving (Rotationskörper): Philipp Gruber.....	5
4.2.6 Smooth Corners (Weiche Ecken): Philipp Gruber.....	5
4.2.7 Spike (Stacheln): Reinhard Jeschull.....	5
4.2.8 Subdivision: Reinhard Jeschull.....	5
4.2.9 Split face (Face aufteilen): Philipp Gruber.....	5
4.2.10 Insert vertex (Vertex einfügen): Reinhard Jeschull.....	5
4.3 Sonstiges.....	6
4.3.1 Manual edit (Manuelle Bearbeitung): Reinhard Jeschull.....	6
4.3.2 Materialeditor: Reinhard Jeschull.....	6
4.3.3 Texturcoordinate-Editor: Thomas Kuhndörfer.....	6
4.3.4 Im- und Exporter-Pack: Reinhard Jeschull.....	6
4.3.5 TextureLoaderPack: Reinhard Jeschull.....	6
4.3.6 Updater: Stefan Zeltner.....	6
5 Sonstiges.....	6
5.1 Iconerstellung: Reinhard Jeschull.....	6
5.2 Handbuch.....	6
5.2.1 Handbucherstellung: Philipp Gruber.....	6
5.2.2 Erstellung der einzelnen Handbuchanteile je nach Verantwortlichkeit: Alle.....	6
5.3 Plattformunabhängigkeit: Stefan Zeltner und Thomas Tischler.....	6
5.4 Infrastruktur auf Sourceforge.....	6
5.5 Installer.....	6
5.5.1 Installationssetup für Windows/Linux: Stefan Zeltner.....	6
5.6.Build-System: Stefan Zeltner.....	7

1 Übersicht

1.1 Allgemeine Verantwortlichkeiten

- Thomas Kuhndörfer: Organisatorische Projektplanung und Szenengraph
- Reinhard Jeschull: Szenendarstellung, Mathebibliothek und Pluginentwicklung
- Thomas Tischler: GUI-Programmierung
- Stefan Zeltner: Plugin- und Distributionssystem
- Philipp Gruber: Pluginentwicklung und Handbuch

2 Organisatorische Übersicht

2.1 Projektplanung: Thomas Kuhndörfer

- Allgemeine projektorganisatorische Tätigkeiten
- Kommunikation mit dem Projektbetreuer
- Erstellung und Kontrolle des Projektzeitplans
- Festlegung und Durchführung der Sitzungstermine
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/orga/planner/>

2.2 Sitzungsprotokolle: Thomas Kuhndörfer

- Verfassen der wöchentlichen Sitzungsprotokolle zur Eigendokumentation und für den Projektbetreuer
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/orga/sessions/>

2.3 Taskliste: Reinhard Jeschull und Thomas Kuhndörfer

- Erstellung und auf dem aktuellsten Stand halten der Aufgabenliste, welche sich auf die Muss- und Sollkriterien aus dem Pflichtenheft bezieht
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/orga/tasks/>

2.4 Todo-Liste: Reinhard Jeschull und Thomas Kuhndörfer

- Erstellung und auf dem aktuellsten Stand halten der ToDo-Liste für kleinere Aufgaben, welche während Besprechungen/Programmieraufgaben hinzukommen
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/orga/notices/TODO.txt?view=log>

2.5 Zwischenpräsentation vom 17.01.2007: Alle

- Erstellung der einzelnen Präsentationsteile für die Zwischenpräsentation am Ende des 3. Semesters
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/orga/presentations/>

2.6 Architekturdokumentation: Alle

- Je nach Zuständigkeit wurden die Seiten der Dokumentationen von den jeweiligen Projektmitgliedern erstellt
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/orga/architecture/>

2.7 Pflichtenheft

2.7.1 Erstellung: Reinhard Jeschull

- Zusammentragen aller in Frage kommenden Soll/Musskriterien

2.7.2 Weitere Ausarbeitung: Alle

- Detaillierte Festlegung der einzelnen Pflichtenheftabschnitte
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/orga/specification/>

3 Entwicklungsübersicht: Kern-Module

3.1 Core/Logger: Philipp Gruber

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 2

3.2 GUI: Thomas Tischler

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 7

3.3 Mathebibliothek: Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 3

3.4 Renderer: Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 4

3.5 SceneGraph: Thomas Kuhndörfer

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 6

3.6 Pluginsystem: Stefan Zeltner

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 5

4 Entwicklungsübersicht: Plugins

4.1 Grundkörper

4.1.1 Block: Philipp Gruber

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 10.1

4.1.2 Box: Philipp Gruber

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 10.2

4.1.3 GeoSphere: Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 10.3

4.1.4 Grid (Gitter): Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 10.4

4.1.5 Helix: Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 10.5

4.1.6 nBox (Zylinder): Philipp Gruber

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 10.6

4.1.7 Pyramid: Philipp Gruber

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 10.7

4.1.8 Goblet (Kelch): Philipp Gruber

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 10.8

4.1.9 Sphere (Kugel): Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 10.9

4.1.10 Tube (Röhre): Philipp Gruber

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 10.10

4.1.11 Torus: Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 10.11

4.2 Modifikatoren

4.2.1 Convex Hull (Konvexe Hülle): Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 11.1

4.2.2 Explosion: Philipp Gruber

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 11.2

4.2.3 Extrude: Thomas Kuhndörfer

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 11.3

4.2.4 Make Hole: Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 11.4

4.2.5 Revolving (Rotationskörper): Philipp Gruber

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 11.5

4.2.6 Smooth Corners (Weiche Ecken): Philipp Gruber

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 11.6

4.2.7 Spike (Stacheln): Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 11.7

4.2.8 Subdivision: Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 11.8

4.2.9 Split face (Face aufteilen): Philipp Gruber

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 11.9

4.2.10 Insert vertex (Vertex einfügen): Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 11.10

4.3 Sonstiges

4.3.1 Manual edit (Manuelle Bearbeitung): Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel

4.3.2 Materialeditor: Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 4.5.2

4.3.3 Texturcoordinate-Editor: Thomas Kuhndörfer

Siehe Architekturdokumentation Kapitel 6

4.3.4 Im- und Exporter-Pack: Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel

4.3.5 TextureLoaderPack: Reinhard Jeschull

Siehe Architekturdokumentation Kapitel

4.3.6 Updater: Stefan Zeltner

Siehe Architekturdokumentation Kapitel

5 Sonstiges

5.1 Iconerstellung: Reinhard Jeschull

- Erstellung der Icons für die Plugin-/Modifikatorschaltflächen
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/editor/Icons.rar?view=log>

5.2 Handbuch

5.2.1 Handbucherstellung: Philipp Gruber

- Zusammenführung und Integration der Handbuchanteile in ein HTML-Konstrukt unter Zuhilfenahme der Weblayouttechnik CSS

Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/Manual/>

5.2.2 Erstellung der einzelnen Handbuchanteile je nach Verantwortlichkeit: Alle

- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/Manual/>

5.3 Plattformunabhängigkeit: Stefan Zeltner und Thomas Tischler

- Behebung von plattformbedingten Fehlern

5.4 Infrastruktur auf Sourceforge

- Kontoerstellung: Thomas Kuhndörfer
- Verwaltung der Downloads samt Release Notes: Stefan Zeltner
 - Siehe <http://sourceforge.net/projects/blacksun>

5.5 Installer

5.5.1 Installationssetup für Windows/Linux: Stefan Zeltner

5.5.2 Skript für Debian-Paket: Thomas Kuhndörfer

5.6. Build-System: Stefan Zeltner

- Einrichtung und kontinuierliche Anpassung der Infrastruktur des Übersetzungssystems

Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/editor/makefile?view=log>

5.7 Richtlinien

5.7.1 Dateiheader: Reinhard Jeschull

- Festlegung des allgemeinen Headers für Include-Dateien mit GPL-Lizenztext
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/orga/guidelines/File-Comment-Header.odt?view=log>

5.7.2 Allgemeingültige Programmierrichtlinien: Thomas Kuhndörfer

- Sammlung von C++-spezifischen Programmiertipps, gesammelt aus den Fachbüchern “*Effektiv C++ programmieren*” und *Mehr effektiv C++ programmieren*” von Scott Meyers
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/orga/guidelines/Programmierrichtlinien.pdf?view=log>

5.7.3 Programmierstandards: Stefan Zeltner

- Erstellung eines tabellarischen Dokuments zur Festlegung der beim Projekt gewählten Entwicklungskonventionen
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/orga/guidelines/Standards%20-%20Final.odt?view=log>

5.7.4 Ordnerstruktur: Reinhard Jeschull

- Festlegung der Ordnerstruktur für die übersichtliche Speicherung der Entwicklungsdateien auf dem Subversion-Server
- Siehe <http://blacksun.svn.sourceforge.net/viewvc/blacksun/orga/guidelines/ordnerstruktur.zip?view=log>