

Semesterprojekt

Entwicklung eines Concierge- Behaviours für den humanoiden Roboter Pepper

vorgelegt von

Julian Keller, Eric Meiß, Caroline Fichtner, Lothar Mödl

Studiengang: Mobile Systeme

Fakultät: Informatik

Ausgabetermin: 12.10.2017

Abgabetermin: 24.01.2018

Erstprüfer: Prof. Dr. Elmar Cochlovius

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Einführung | 1 |
| 1.1 | Zielsetzung | 1 |
| 1.2 | Motivation | 1 |
| 1.3 | Ziele der Arbeit | 1 |
| 2 | Allgemeine Grundlagen | 2 |
| 2.1 | Projektorganisation und Dokumentation | 2 |
| 3 | Funktionsmodell | 3 |
| 3.1 | Begrüßung der Personen | 3 |
| 3.2 | Roomtour | 3 |
| 3.2.1 | Empfangsbereich | 3 |
| 3.2.2 | Schlafzimmer | 3 |
| 3.2.3 | Wohnzimmer | 3 |
| 3.2.4 | Küche | 3 |
| 3.3 | Lichtsteuerung | 3 |
| 3.4 | Fenstersteuerung | 3 |
| 4 | Datenmodell | 4 |
| 5 | Funktionalitäten | 5 |
| 6 | Klassendiagramme | 6 |
| 6.1 | Übersicht Klassendiagramm | 6 |
| 6.2 | Übersicht der Methoden der Klassen | 6 |
| 7 | Framework | 7 |
| 8 | Erfüllung der Ziele | 8 |
| 9 | Ausblick | 9 |

1 Einführung

1.1 Zielsetzung

//Hier kommen unsere Ziele hin

1.2 Motivation

//Hier kommt hin, warum wir das Projekt machen

1.3 Ziele der Arbeit

//Evtl. nochmal stichpunktartig die konkreten Ziele auflisten

2 Allgemeine Grundlagen

//Hier allgemeine Begriffe klären bzw. Grundlagen für die weitere Verwendung schaffen

2.1 Projektorganisation und Dokumentation

//Evtl. erklären, welche Tools wir verwendet haben etc.

3 Funktionsmodell

Dieses Kapitel beschreibt die allgemeine Idee, sowie die theoretischen Funktionen der Anwendung.

//In diesem Kapitel werden alle Funktionen, die wir umsetzen wollen, beschrieben, inkl. Use-Case-Diagramme

3.1 Begrüßung der Personen

3.2 Roomtour

3.2.1 Empfangsbereich

3.2.2 Schlafzimmer

3.2.3 Wohnzimmer

3.2.4 Küche

3.3 Lichtsteuerung

3.4 Fenstersteuerung

4 Datenmodell

//Hier wird die Datenstruktur des Projekts beschrieben

5 Funktionalitäten

//Erklärung aller Funktionalitäten (aus der Spezifikation) auf technischer Ebene, d.h. mit Sequenzdiagrammen inkl. genauer Methodenbeschreibung

6 Klassendiagramme

6.1 Übersicht Klassendiagramm

6.2 Übersicht der Methoden der Klassen

7 Framework

//Evtl. Beschreibung eigen erstellter Frameworks und deren Verwendung

8 Erfüllung der Ziele

//Evtl. Beschreibung der erfüllten/nicht erfüllten Ziele (von Anfang der Arbeit)

9 Ausblick

//Ausblick/Schluss

Abbildungsverzeichnis