## Entwurf

### Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 08.03.2012 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | LE |
| 09.03.2012 | 1.1 | Korrekturen und Review Frameworks | DT |
| 02.04.2012 | 1.2 | Interaktion durch Handtracking hinzugefügt | LE |
| 13.04.2012 | 1.3 | Architektur und PDF Darstellung | CH |
| 13.04.2012 | 1.4 | Review, Konvertierung mit Image Magick | DT |
| 16.04.2012 | 1.5 | Physische und logische Sicht, Auflösung | CH |
| 16.04.2012 | 1.6 | Review Auflösung | DT |
| 24.04.2012 | 1.7 | Review Auflösung, Performance | LE |
| 07.05.2012 | 1.8 | Anpassung aus Code Review 03.05.2012 | DT |
| 19.05.2012 | 1.9 | Review Begründung Nutzwertanalyse | DT |
| 29.05.2012 | 1.10 | Miniapps | CH |
| 29.05.2012 | 1.11 | Review Miniapps | DT |
| 30.05.2012 | 1.12 | Architektur | CH |

### Design Entscheide

#### Frameworks

Um eine Applikation mit Microsoft Kinect zu entwickeln, stehen die folgenden drei Frameworks zur Verfügung:

* Kinect for Windows SDK
* OpenNI
* OpenKinect

Nachfolgend einige Anmerkungen zu diesen Frameworks.

##### Framework 1: Kinect for Windows SDK[[1]](#footnote-1)

Das offizielle Kinect Framework von Microsoft für Windows wurde kurz vor Beginn dieser Arbeit, im Februar 2012, in der Version 1.0 herausgegeben. Wenn man beachtet, dass andere Frameworks schon eher, als Beispiel OpenNI Ende 2010, veröffentlicht wurden, ist dies relativ spät. Entsprechend sind für dieses Framework viel weniger Beispiele und Bibliotheken im Internet zu finden, wobei dafür die Qualität deren hoch ist.

Dieses Framework geht durch die Nutzwertanalyse (siehe I.2.3 Nutzwertanalyse) klar als Sieger hervor.

##### Framework 2: OpenNI[[2]](#footnote-2)

Dieses Framework wurde in der Version 1.0.0.23 im Dezember 2010 erstmals freigegeben und konzentriert sich, im Gegensatz zum Microsoft Kinect SDK, nicht nur auf Kinect als Eingabemöglichkeit, sondern allgemein auf Natural User Interfaces (NUI).

Um weitere Geräte anzusprechen und gerätespezifische Funktionen zu implementieren, lässt sich im Framework zusätzliche Middleware einsetzen. So wird mit NiTE[[3]](#footnote-3) von PrimeSense[[4]](#footnote-4) entwickelt, um das Skeletal Tracking durchzuführen.

##### Framework 3: OpenKinect[[5]](#footnote-5) / libfreenect[[6]](#footnote-6)

OpenKinect ist eine Community, die den libreenect Treiber entwickelt. Leider gibt es dafür aber keine erweiterten Funktionen wie Gestenerkennung oder Skeletal Tracking.

##### Nutzwertanalyse

Um herauszufinden, welches dieser drei Framework das passende für die Entwicklung der Videowall Applikation ist, wurde am 8. März 2012 eine Nutzwertanalyse durchgeführt.

Die Gewichtung der verschiedenen Kriterien lässt sich wie folgt begründen:

* Das Kriterium „Cooperate Support, Weiterentwicklung, Community“ ist sehr wichtig, da bei der Weiterentwicklung der Applikation sich auch die Libraries oder SDKs weiterentwickeln sollen oder dass neue Features zu Verfügung stehen.
* „Windows Integration und Installation“ ist bedingt wichtig, weil es zwar wünschenswert ist, die Integration in Windows und die Installation ohne grossen Aufwand durchführen zu können, andere Kriterienpunkte aber entscheidenderen für die Wahl des Frameworks haben sollen.
* Das Kriterium „Linux / Mac Kompatibilität“ wurde als nicht wichtig eingestuft, da Kinect selbst schon von der Microsoft Corporation ist und es daher sinnvoll ist mit Microsoft Technologien zu arbeiten.
* Das Kriterium „Skeletal Tracking Qualität“ ist essentiell für die Interaktion des Nutzers mit der Applikation und erhält daher eine hohe Wichtigkeit.
* Die „Libraries für Gestenerkennung“ sind bedingt wichtig, da Gesten zum jetzigen Zeitpunkt nicht verwendet werden.
* Die „Record / Replay Funktionalität“ ist wichtig, da damit ein Nutzer simuliert werden kann und so die Applikation vereinfacht getestet werden kann.
* Das Kriterium „Dokumentation“ ist wichtig, um die Features Framework zu kennen und zu verstehen.
* Zu den Punkten „Mit Framework realisierte Beispiele und Libraries (Quantität)“ und „Mit Framework realisierte Beispiele und Libraries (Qualität)“ ist zu erläutern, dass Beispiele dem Verständnis helfen, nicht aber notwendig sind und daher nur bedingt wichtig. Bei den Beispielen bedingt es nicht nur einer hohen Anzahl sondern auch einer guten Qualität.

Die Evaluation wurde manuell durchgeführt. Die Bewertung der einzelnen Kriterien mittels wenig wichtig (1), bedingt wichtig (3) und sehr wichtig (5) ist selbstsprechend und wird daher nicht begründet.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nutzwertanalyse: Auswahl Kinect Framework | | | | | | |  |
|  |  | **Framework 1** | | **Framework 2** | | **Framework 3** | |
|  |  | **Kinect for Windows SDK** | | **OpenNI** | | **OpenKinect / libfreenect** | |
| **Kriterium** | **Gewichtung** | **Bewertung** | **Total** | **Bewertung** | **Total** | **Bewertung** | **Total** |
| **Cooperate Support, Weiterentwicklung, Community** | 5 | 5 | 25 | 3 | 15 | 3 | 15 |
| **Windows Integration und Installation** | 3 | 5 | 15 | 3 | 9 | 3 | 9 |
| **Linux / Mac Kompatibilität** | 1 | 1 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| **C# / .NET Framework / Visual Studio Integration** | 5 | 5 | 25 | 3 | 15 | 1 | 5 |
| **Skeletal Tracking Qualität** | 5 | 5 | 25 | 3 | 15 | 1 | 5 |
| **Libraries für Gestenerkennung** | 3 | 3 | 9 | 5 | 15 | 1 | 3 |
| **Record / Replay Funktionalität** | 5 | 3 | 15 | 5 | 25 | 1 | 5 |
| **Dokumentation** | 5 | 5 | 25 | 3 | 15 | 1 | 5 |
| **Mit Framework realisierte Beispiele und Libraries (Quantität)** | 3 | 1 | 3 | 5 | 15 | 5 | 15 |
| **Mit Framework realisierte Beispiele und Libraries (Qualität)** | 3 | 5 | 15 | 1 | 3 | 1 | 3 |
| **Total Punkte** |  |  | **158** |  | **132** |  | **70** |
| **Rang** |  |  | **1** |  | **2** |  | **3** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| Bemerkung: Die Gewichtungs- / Bewertungsskala geht von wenig (1), bedingt (3) bis zu sehr wichtig (5). | | | | | | | |

Tabelle 1 - Nutzwertanalyse: Auswahl Kinect Framework

Aus der Analyse (siehe Tabelle 1 - Nutzwertanalyse: Auswahl Kinect Framework) geht das Framework 1: Microsoft Kinect SDK als Sieger vor dem Framework 2: OpenNI hervor.

##### Sensitivitätsanalyse

In der Sensitivitätsanalyse wird untersucht, wie stark sich eine Änderung auf das Gesamtergebnis auswirken würde.

Das Framework 3 wird auch bei Änderungen der Bewertung nicht als Sieger hervorgehen.

Zwischen dem Framework 1 und 2 ist der Bewertungsunterschied einiges kleiner. Da das Framework 1 von Microsoft aber über ein ausgeklügeltes, vorhersehendes Skeletal Tracking System[[7]](#footnote-7) verfügt, eine bessere Dokumentation besitzt und perfekte Windows, Visual Studio, C# und .NET Integration bietet, würde sich dieses Framework trotz Anpassungen an einzelnen Gewichtungen oder Bewertungen gegenüber dem Framework 2 durchsetzen. Demensprechend ist diese Nutzwertanalyse nicht sensitiv gegenüber Änderungen.

##### Weiteres

Bei der Nutzwertanalyse wurden zwar möglichst viele nummerisch bewertbare Kriterien untersucht, es fehlt aber noch der persönliche Eindruck. Für das Projekt Videowall fällt die Entscheidung gefühlsmässig auf das Microsoft Framework, da auch die übrigen für die Arbeit eingesetzten Technologien von Microsoft sind und damit gerechnet werden muss, dass andere Frameworks nicht ohne Probleme mit den für das Projekt bereits festgesetzten Microsoft Technologien zusammenarbeiten können.

Weiter ist in der Bachelorarbeit „Kinect Bodyscanner“[[8]](#footnote-8) von Felix Egli und Michael Schnyder im Kapitel 3.3.1 Kinect Framework auf Seite 30 beschrieben, dass OpenNI für die Arbeit nur eine temporäre Lösung ist. Es ist geplant, auf das offizielle Framework von Microsoft zu wechseln, sobald dieses verfügbar sei. Auch diese Aussage spricht klar für das „Kinect for Windows SDK“.

#### PDF Darstellung

Die Poster liegen alle im PDF Format vor. Die unterschiedlichen Möglichkeiten, wie diese Dokumente in der Applikation dargestellt werden können, sind nachfolgend beschrieben. Anschliessend folgt eine Nutzwertanalyse zur Eruierung der am besten geeigneten Darstellungsvariante.

##### Varianten

###### Variante 1: PDF direkt darstellen

Wird diese Variante gewählt, so können die PDF Dokumente ohne zusätzlichen Umwandlungsaufwand verwendet werden. Jedoch bietet das WPF Framework keine Komponente an, welche ein PDF Dokument direkt darstellen kann. Es besteht aber die Möglichkeit, einen Browser einzubinden, welcher zur Darstellung der PDFs den auf dem System installierten PDF Reader nutzt. Dabei sollten aber die Steuerelemente (Drucken, Verschicken, Zoom, Suche etc.) sowie der Standardhintergrund des PDF Readers nicht sichtbar sein. Dies kann jedoch nicht über WPF gesteuert werden. Des Weiteren sind die PDF Dokumente von unterschiedlicher Qualität, was sich zeigt, wenn in der Applikation von einem zum nächsten Dokument navigiert wird. Einige Dokumente benötigen sehr viel Zeit, bis sie geladen sind, andere wiederum haben nur eine kurze Ladezeit.

###### Variante 2: Umwandlung zu XPS

In WPF können XPS Dokumente mittels der DocumentViewer Klasse angezeigt werden. Das Layout des Viewers kann angepasst werden, so können beispielsweise die Steuerelemente ausblendet werden. Bei einem XPS Dokument handelt es sich, wie bei einem PDF Dokument, um eine Vektorgrafik. Ein XPS Dokument benötigt spürbar Zeit, um geladen zu werden, wenn von einem zum nächsten Dokument navigiert wird. Es ist schlecht möglich, die XPS-Dokumente im Voraus zu laden, da das Laden immer über den GUI-Thread geschieht, dieser aber gleichzeitig auch für Animationen und Ähnliches verwendet wird.

###### Variante 3: Umwandlung zu Bild

Die einfachste Möglichkeit der Darstellung der PDFs besteht darin, die Dokumente in Rastergrafiken umzuwandeln. Diese können mit minimalem Aufwand in eine WPF Applikation eingebunden werden. Mit Hilfe verschiedenster Open Source Libraries ist die Umwandlung von einem PDF zu einem Bild problemlos möglich. Getestet wurde dies mit ImageMagick[[9]](#footnote-9), einer frei verfügbaren Software. Sie bietet die Umwandlung von Dokumenten zu Bildern. Eine Rastergrafik benötigt auch deutlich weniger Ladezeit als die Dokumente bei den beiden anderen Varianten. Nachteilig an der Lösung „Umwandlung zu Bild“ ist jedoch, dass das Dokument durch die Umwandlung auf eine Maximalgrösse beschränkt wird.

##### Nutzwertanalyse

Nachfolgende Nutzwertanalyse, welche am 13. April 2012 durchgeführt wurde, lässt die Variante 3: Umwandlung zu Bild als Sieger hervorgehen.

Die Gewichtung der verschiedenen Kriterien lässt sich wie folgt begründen:

* Das Kriterium „Programmieraufwand“ ist nur bedingt wichtig, da der Aufwand für die Programmierung für eine der drei Varianten nur gering ist im Vergleich zum Aufwand, welcher für das Ausprogrammieren der gesamten Applikation betrieben wird.
* Die „Darstellungsqualität“ ist bedingt wichtig. Das Poster muss lesbar sein. Dazu bedarf es aber keiner überaus hohen Qualität.
* Die „Ladezeit bei Navigation“ darf nicht zu lange dauern, ansonsten würde die User Experience wesentlich darunter leiden. Das könnte dazu führen, dass die Nutzer nicht mehr mit der Wall interagieren wollen. Darum ist dieses Kriterium wichtig.
* Das Kriterium „Abhängigkeit von externen Komponenten“ ist ebenfalls wichtig. Sind Komponenten über eine Zeit lang nicht verfügbar, übt sich dies negativ auf den Betrieb aus. TODO

Die Evaluation wurde manuell durchgeführt. Die Bewertung der einzelnen Kriterien mittels wenig wichtig (1), bedingt wichtig (3) und sehr wichtig (5) ist selbstsprechend und wird daher nicht begründet.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nutzwertanalyse: PDF Darstellung | | | | | | |  |
|  |  | **Variante 1: PDF direkt darstellen** | | **Variante 2: Umwandlung zu XPS** | | **Variante 3: Umwandlung zu Bild** | |
| **Kriterium** | **Gewichtung** | **Bewertung** | **Total** | **Bewertung** | **Total** | **Bewertung** | **Total** |
| **Programmieraufwand** | 3 | 1 | 3 | 3 | 9 | 5 | 15 |
| **Darstellungsqualität** | 3 | 5 | 15 | 5 | 15 | 3 | 9 |
| **Ladezeit bei Navigation** | 5 | 3 | 15 | 1 | 5 | 5 | 25 |
| **Abhängigkeit von externen Komponenten** | 5 | 1 | 5 | 3 | 15 | 5 | 25 |
| **Total Punkte** |  |  | **33** |  | **44** |  | **74** |
| **Rang** |  |  | **3** |  | **2** |  | **1** |
| Bemerkung: Die Gewichtungs- / Bewertungsskala geht von wenig (1), bedingt (3) bis zu sehr wichtig (5). | | | | | | | |

Tabelle 2- Nutzwertanalyse: PDF Darstellung

### Architektur

#### Systemübersicht

Das System ist in mehrere Komponenten unterteilt. Dabei handelt es sich um die folgenden:

* Videowall mit Kinect
* Service Server mit Datenbank
* Webserver
* Mobiltelefon
* Sekretariats-Computer



Abbildung 1 - Systemübersicht

##### Videowall mit Kinect

Über die Videowall können sich Nutzer über verschiedene Themen (beispielsweise Poster von Arbeiten, das Mittagsmenü der Mensa oder das Wetter) informieren. In Zukunft sind auch Optionen wie Minispiele denkbar. Die Wand wird mittels Kinect gesteuert. Die dafür benötigten Daten werden durch WCF vom Service Server geladen.

TODO: Konkretes Beispiel für z.B. Poster.

##### Service Server mit Datenbank

Auf dem Service Server werden die verschiedenen Daten, welche die Videowall benötigt, abgelegt. Diese können mittels WCF über den Webserver verwaltet oder durch die Videowall angezeigt werden.

TODO: Konkretes Beispiel für z.B. Poster.

##### Webserver

Der Webserver bietet einerseits eine Administrationsoberfläche für das Sekretariat an, um die Daten verwalten zu können. Andererseits können per Mobiltelefon spezifische Informationen zu den auf der Wand dargestellten Daten abgerufen werden. Beides ist einfach über einen Webserver realisierbar, da so keine zusätzliche Applikation auf den Zielgeräten installiert werden muss. Beide Verbindungen geschehen mithilfe des Protokolls HTTPS. Vom Webserver aus werden die durch das Sekretariat getätigten Änderungen mittels WCF an den Service Server weitergeleitet.

TODO: Konkretes Beispiel für z.B. Poster.

##### Sekretariats-Computer

Die Administrationsoberfläche kann über den Browser eines Sekretariats-Computers aufgerufen werden. Über diese können die Daten für die Videowall verwaltet werden.

##### Mobiltelefon

Über den Browser des Mobiltelefons können spezifische Informationen zu den visualisierten Daten der Videowall abgerufen werden.

#### Logische Sicht

Die grundlegende Architektur wurde im Team erarbeitet und durch Silvan Gehrig am 02.04.2012 validiert. Die verschiedenen Schichten sind in den nachfolgenden Unterkapiteln beschrieben. Das nächste Kapitel I.1.3.3 Beschreibung der Assemblies beschreibt die Umsetzung der jeweiligen Schichten und deren Inhalte im Detail.



Abbildung 2 - Architektur Diagramm

Es wurde diskutiert, ob zwischen den Layern ViewModels und Services zusätzlich ein Business Layer eingefügt werden sollte. Da die bereitgestellten Daten jedoch nicht manipuliert, sondern lediglich angezeigt werden, ist ein Business Layer überflüssig. Dieser würde nur das Service Interface kopieren und dadurch zu einem Durchlauferhitzer werden.

##### Common

Im Common Layer befinden sich Klassen, welche von Klassen aus den meisten anderen Schichten verwendet werden.

##### ResourceLoader

Durch die Schicht ResourceLoader werden Resourcen, welche für die Videowall benötigt werden, geladen.

##### Interfaces

Die Interfaces werden von Klassen, welche als Plug-In dienen sollen, implementiert. Die Interfaces definieren hierfür Elemente welches jedes Plug-In zu Verfügung stellen muss und definieren noch weitere Interfaces, welche für die Nutzung weiterer Funktionalitäten genutzt werden kann (z.B. Zugriff aus Skelett-Daten).

##### Data

Der Data Layer regelt die Datenbankanbindung, lädt die benötigten Ressourcen und greift auf die Daten von Kinect zu (beispielsweise Skelett- oder Tiefendaten).

##### ServiceModels

Im Services Layer werden die vom Data Layer erhaltenen Daten in Models gespeichert. Diese werden dann über verschiedene Services den ViewModels zur Verfügung gestellt.

##### ViewModels

Die ViewModels stellen die von den Services erhaltenen Daten der View zur Verfügung. Auf diesem Layer befinden sich auch die Implementation des ICommand Interfaces. Diese Funktionen können somit von ViewModels und Views verwendet werden.

##### Views

Die Views stellen die Elemente aus den ViewModels grafisch dar. Auf diesem Layer befindet sich auch das config-File, mit welcher der Applikation gestartet wird, zudem auch die Converter (beispielsweise zur Konvertierung von bool zu visbility).

#### Beschreibung der Assemblies

In den folgenden Kapiteln werden die verschiedenen Assemblies genauer beschrieben. Nachfolgend eine Übersicht über die verschiedenen Assemblies:

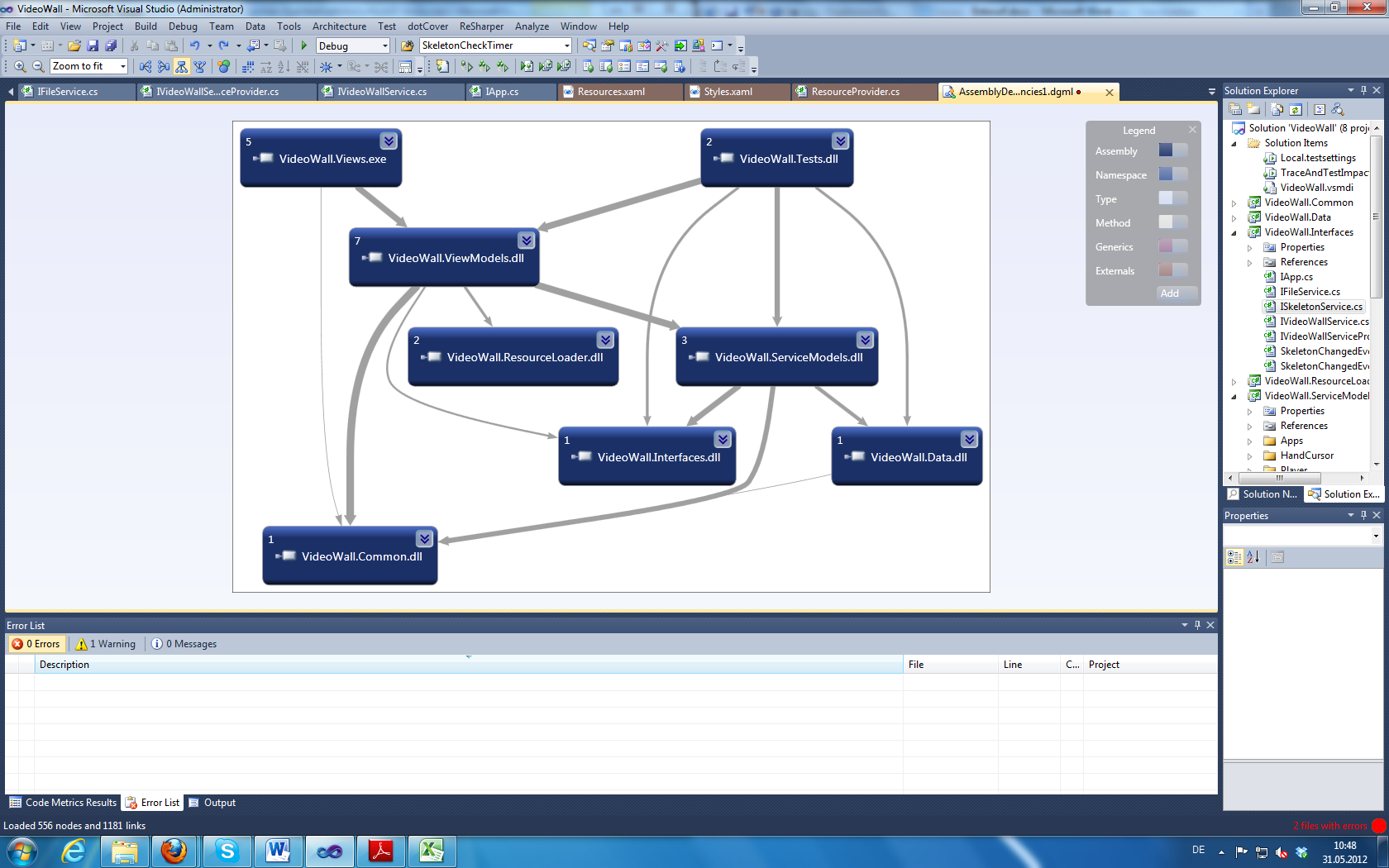


Abbildung 3 - Übersicht Assemblies

##### Common

Unter Common befinden sich Klassen, welche von den mehreren anderen Klassen aus anderen Assemblies verwendet werden.

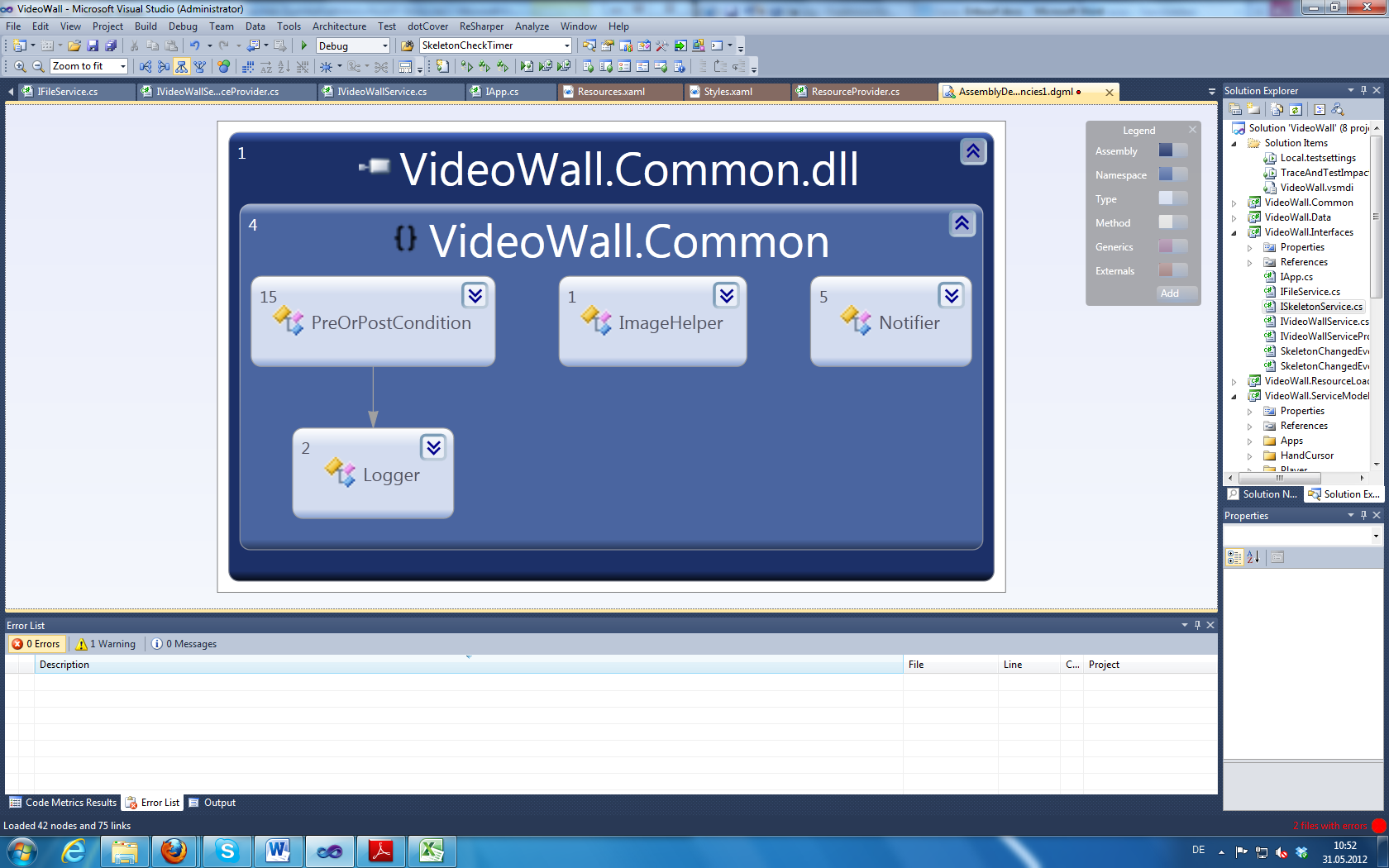


Abbildung 4 - Assembly Common

Die Klasse *PreOrPostCondition* wird für das Prüfen von Pre- oder Postconditions in anderen Klassen genutzt. So wird beispielsweise bei dem Laden der Plug-Ins geprüft ob mindestens eines verfügbar ist. Der *ImageHelper* bietet eine Methode an, bei welcher der Bildpfad angegeben werden kann und die Source des Bildes daher automatisch geladen wird. Beim *Notifier* handelt es sich um die Implementation des INotifyPropertyChanged Interfaces [[10]](#footnote-10). Durch den *Logger* können Ausgaben auf der Konsole generiert werden.

##### ResourceLoader

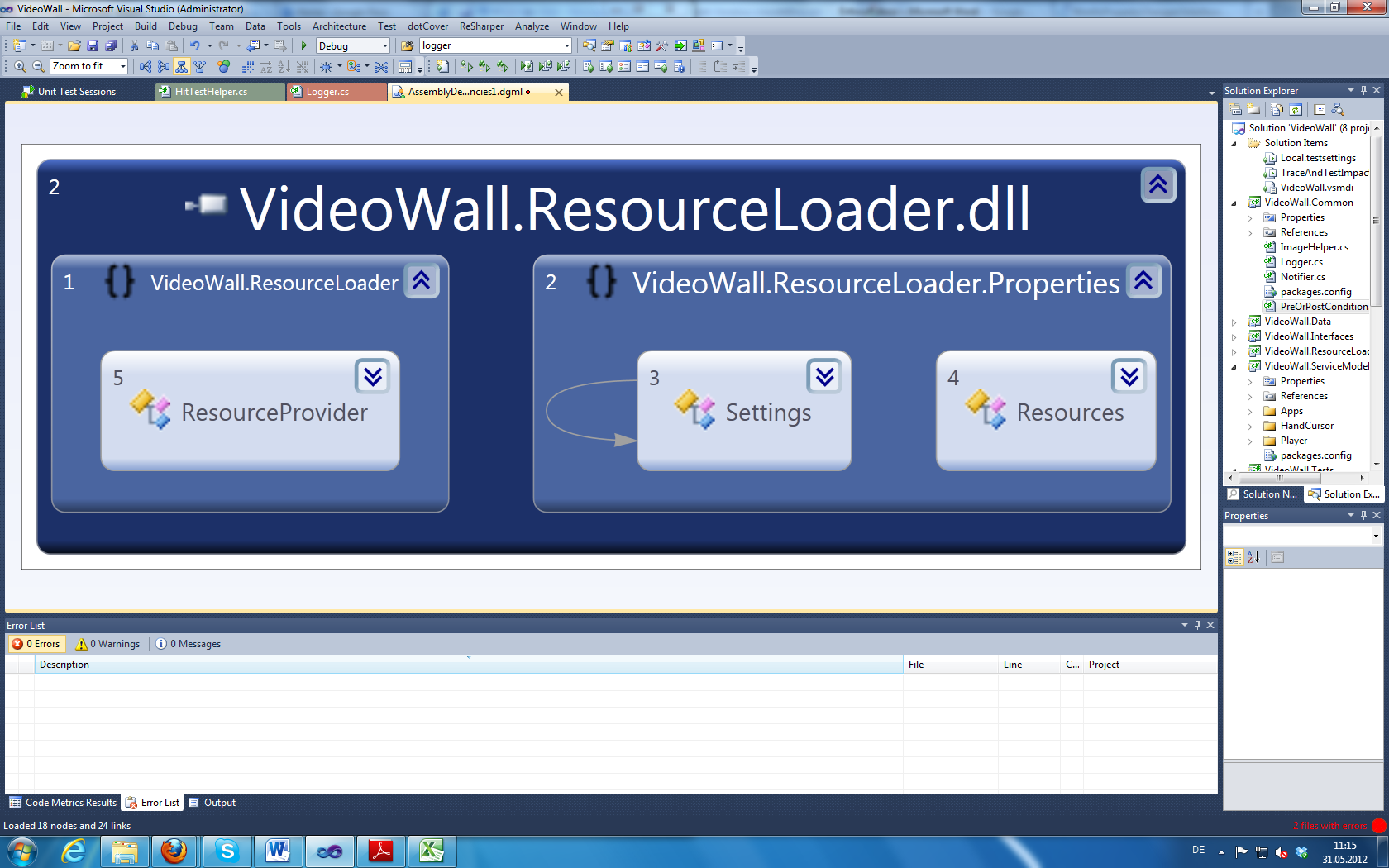


Abbildung 5 - Assembly ResourceLoader

*ResourceProvider* bietet Resourcen an, welche in einem xaml-File eingetragen wurden. Bei diesen Resourcen handelt es sich um zwei Bilder für den Handcursor. Im xaml-File wird der Pfad zu diesen Bildern angegeben. Diese werden dann durch den *ResourceProvider* in ein ResourceDictionary geladen.

Die Klassen von ResourceLoader.Properties wurden automatisch generiert. Sie dienen dazu TODO

##### Interfaces

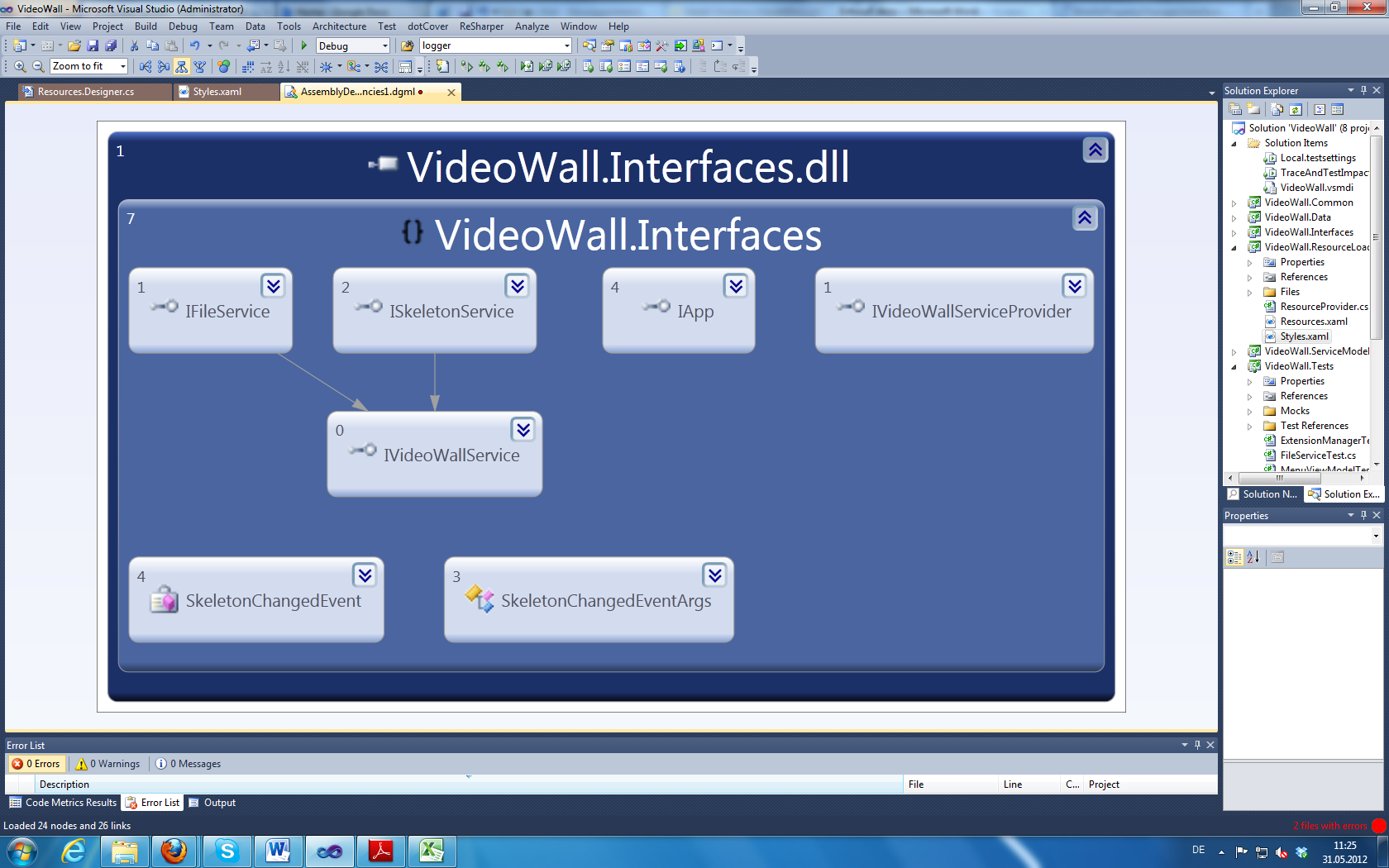


Abbildung 6 - Assembly Interfaces

Um ein Plug-In Framework zu realisieren, mussten Interfaces, welche von den Plug-In Klassen verwendet werden müssen, definiert. Das Interface *IApp* muss von jeder Klasse implementiert werden, welche als Plug-In genutzt werden will. Der *IVideoWallServiceProvider* wird genutzt um weitere Services in Form von einem *IVideoWallservice* anzufordern. So ein Service wird gebraucht wenn ein Plug-In beispielsweise auf die Skelettdaten zugreifen will. Diese Service wird durch den *ISkeletonService*, welcher von *IVideoWallService* ableitet, angeboten. Der *IFileService* wird verwendet, wenn die Plug-In Klasse Dateien an einem bestimmten Ort ablegen und darauf zugreifen will. Der SkeletonChangedEvent und die SkeletonChangedEventArgs werden vom ISkeletonService verwednet. Der Event wird aufgerufen sobald sich des Skelett verändert hat. Die Klasse SkeletonChangedEventArgs wird bei einem SkeletonChangedEvent mitgeschickt und beinhaltet zusätzlich zum normal EventArgs das Skelett.

Die genaue Funktionalität und die Verwendung der Interfaces des Plug-In Frameworks werden im Kapitel I.1.3.4 Plug-In Framework beschrieben.

##### Data

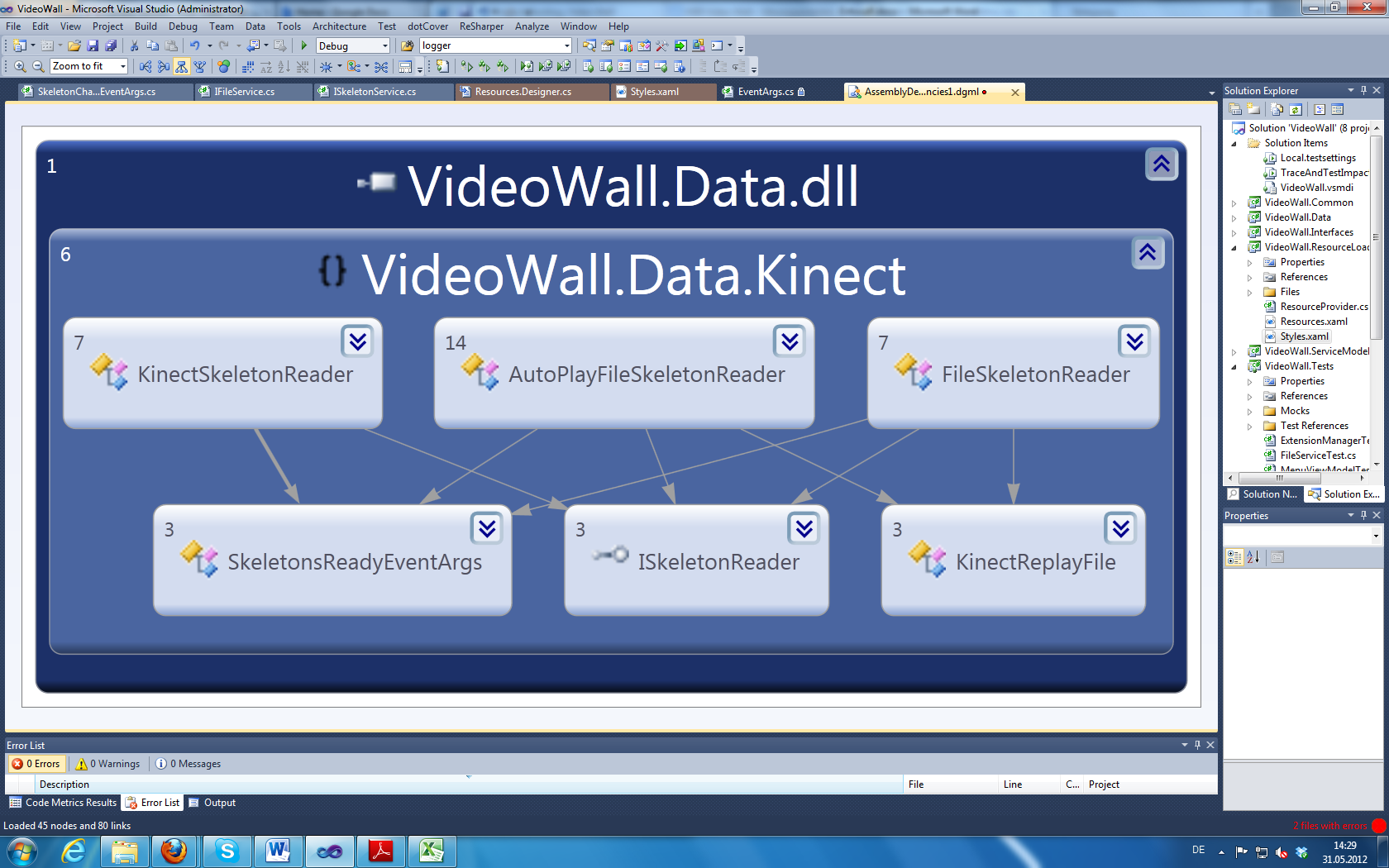
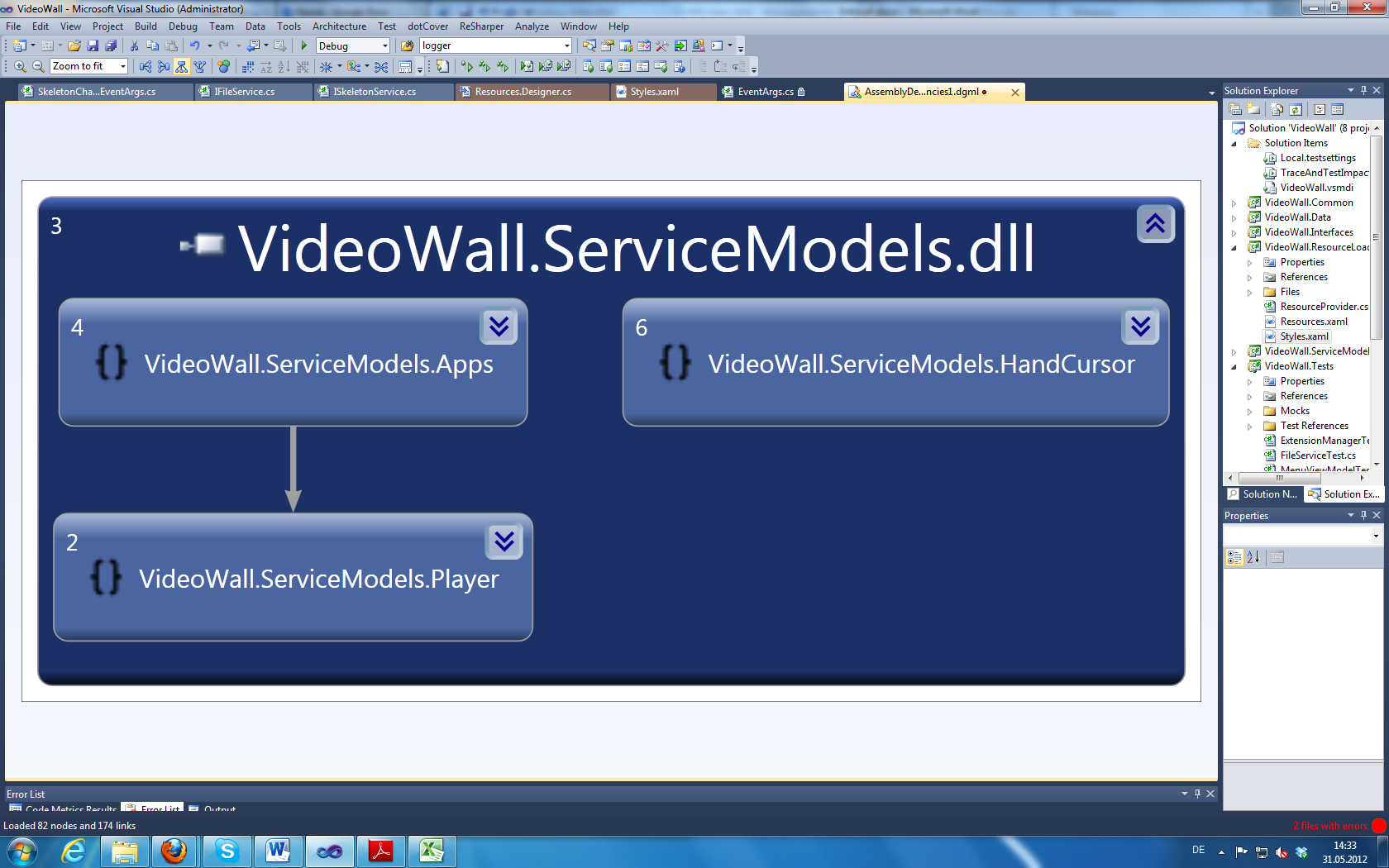
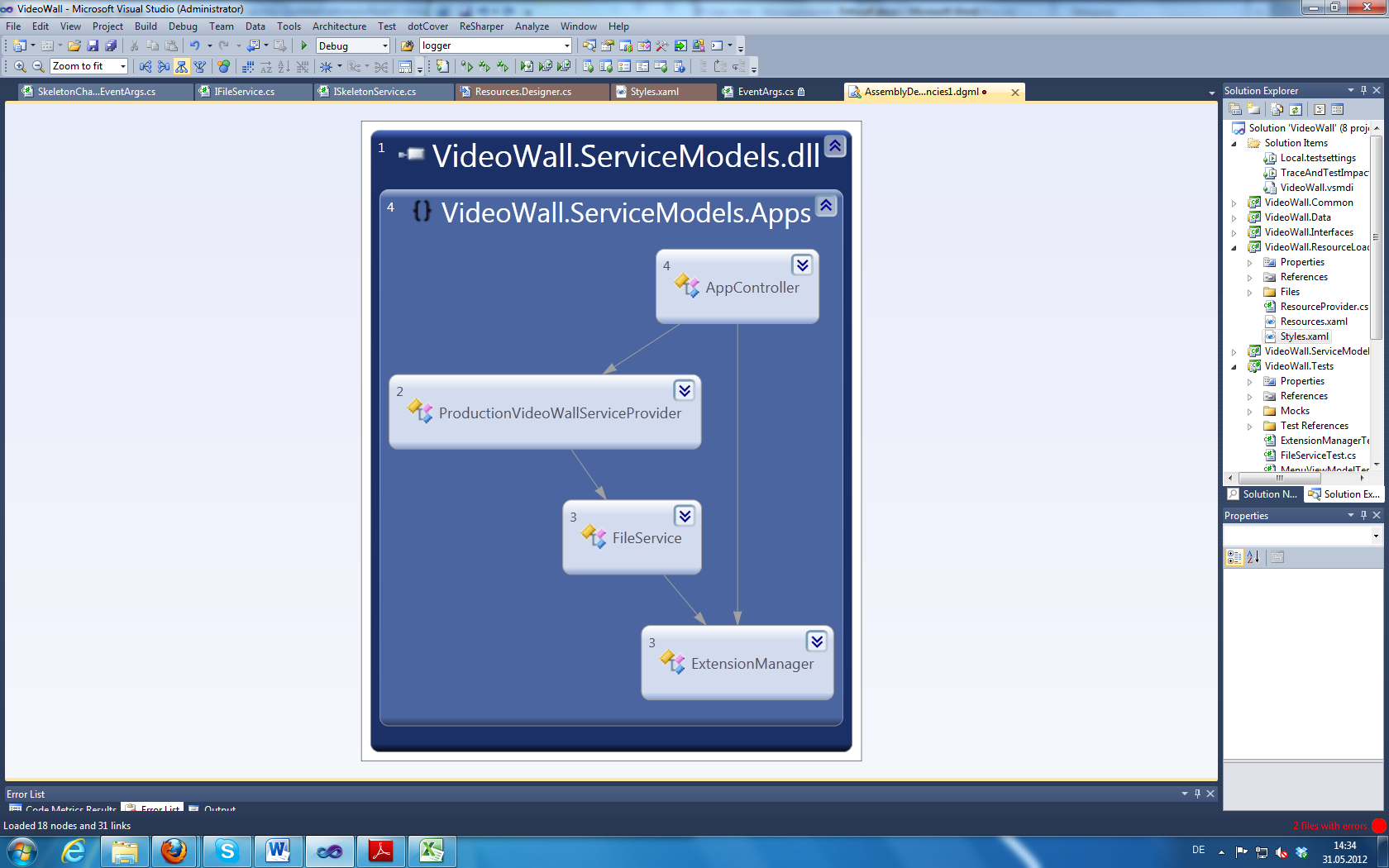


Abbildung 7 - Assembly Data

Data bietet

##### ServiceModels





##### ViewModels

##### Views

##### Tests

#### Plug-In Framework

##### Grundlagen

Die erste Frage, die sich bei einem Framework stellt, ist, wie eine Extension in das Framework geladen wird. Microsoft bietet für diesen Zweck das Managed Extensibility Framework (MEF)[[11]](#footnote-11) an. Technische Details dazu können in der MEF-Dokumentation[[12]](#footnote-12) nachgelesen werden.

Die wichtigste Funktionalität von MEF, die für die HSR Videowall gebraucht wird, ist die folgende:

* Das Schlüsselwort Export zeichnet eine Klasse (Einstiegspunkt), die ein von einem Framework (HSR Videowall Applikation) definierten Interface (IApp) implementiert, für den Export.
* Das Framework (HSR Videowall Applikation) importiert alle Klassen, die einen bestimmten Pfad haben (Ordner Extensions) und das Interface IApp implementieren.



Abbildung 8 - Poster Applikation (Extension) wird über [Export(typeof(IApp))] als IApp exportiert

Die obenstehende Abbildung zeigt die Klasse PosterApp, welche das Interface IApp implementiert. Der Ausdruck [Export(typeof(IApp))] markiert die Klasse für den Export.



Abbildung 9 - Die HSR Videowall Applikation (Framework) importiert über [ImportMany(AllowRecomposition = false)] alle Klassen, die das Interface IApp implementieren

Der Ausdruck [ImportMany(AllowRecomposition = false)] im Framework (HSR Videowall Applikation) importiert alle Klassen, welche das Interface IApp implementieren.

##### Probleme

Beim Entwickeln eines Frameworks ist oftmals nicht vorhersehbar, wie dieses in der Zukunft aussehen wird, da sich die Anforderungen an das Framework stetig ändern. Würde nur ein einziges Interface (IApp), über das die Services des Frameworks angesprochen werden können, zur Verfügung gestellt, so müsste sich dieses ständig ändern. Folglich müssten die Extensions, zum Beispiel die PosterApp (siehe Unterkapitel I.1.2.1.1 Grundlagen), nach jeder Änderung am Interface (IApp) neu kompiliert werden. Mit nur einem Interface ist es also schwierig, den Extensions neue Funktionalität zur Verfügung zu stellen.   
Ein weiteres Problem eines einzigen Interfaces ist, dass dieses beliebig gross werden kann und dadurch die Kopplung steigt und die Kohäsion sinkt, was sehr unschön ist.

Das anfängliche IApp Interface wurde folgendermassen implementiert:



Abbildung 10 - Anfängliche Implementation des Interfaces IApp

Wie in Abbildung 3 - Anfängliche Implementation des Interfaces IApp erkennbar ist, ist das Interface relativ gross und stellt verschiedenste Services zur Verfügung, die nichts miteinander zu tun haben. Beispielsweise das ResourceDirectory Property, welches die Extension-Dateien zur Verfügung stellt oder der SkeletonChangedEvent, der vom Framework aufgerufen werden soll, sobald sich das Skelett verändert hat.

Ändert sich dieses Interface, beispielsweise durch Hinzufügen neuer Funktionalität, müssen auch immer alle Extensions neu kompiliert werden. Dies ist suboptimal, speziell dann, wenn die Extensions von verschiedenen Personen gewartet werden.

##### Lösung

Die Lösung ist an das Extension Interface [schmidt00] angelehnt. Es bietet einen Ansatz, das Problem des ständig ändernden Interfaces zu lösen. In der HSR Videowall Applikation wurde das Extension Interface in abgeänderter Form angewendet, ohne die Vererbung des Root Interfaces. Zusätzlich wurde Unity <http://unity.codeplex.com/> TODO verwendet um die Factory aus dem Extension Interface zu ersetzen. Die gegenwärtige Implementation des Interfaces sieht folgendermassen aus:



Abbildung 11 - Das IApp Interface

Das IApp Interface (siehe Abbildung 4 - Das IApp Interface) bietet einen Einstiegspunkt. Da jede Applikation dieses Interface implementiert, sind hier nur die Anforderungen beschrieben, die jede Applikation anbieten muss. Speziell ist die Methode Activate, die auf jeder vom Framework zu ladenden Extension genau einmal aufgerufen wird (siehe auch Dependency Injection, [eilbrecht07]). In dieser Methode kann die Extension über das IVideoWallServiceProvider-Objekt weitere Services anfordern:



Abbildung 12 - Durch den IVideoWallServiceProvider können weitere Extensions geladen werden

Über die Methode GetExtension des IVideoWallServiceProviders aus obiger Abbildung kann die Extension weitere Services (IVideoWallService) anfordern.

Das IVideoWallService Interface ist ein Marker-Interface. Es ist nicht vorgesehen, dass Applikationen weitere Extensions registrieren können. Dies stellt den Hauptunterschied zum Extension Interface Pattern dar.

###### Dynamische Sicht

Nachfolgend ein Sequenzdiagramm, welches den Ablauf, wie die Applikationen vom Framework (HSR Videowall Applikation) geladen und aktiviert werden, veranschaulicht.



Abbildung 13 - Sequenzdiagramm, Ablauf des Ladens und Aktivierens von Applikationen durch das Framework

### Mini Applikationen

Im Verlauf des Projektes wurden diverse kleine Anwendungen erstellt, welche Prototypen von essentiellen Teilen der ganzen Applikation sind. Diese befinden sich im Versionsverwaltungssystem unter code\miniapps\trunk und werden nachfolgend kurz erläutert.

#### DemoMode

Der Demomodus wurde zu Beginn ohne die Daten des Kinect Skeletts erstellt, die Skeletterkennung wurde durch das Drücken eines Buttons simuliert. Sobald die Logik des Demomodus korrekt umgesetzt war, wurde dieser ins Hauptprojekt integriert.

#### DesignMenu

Die DesignMenu-Applikation wurde benutzt, um direkt in Expression Blend verschiedene Designs für die Tabs des Menus zu erstellen und untereinander zu vergleichen.

#### DesignPosterNavigationButtons

Um verschiedene Varianten der Navigationsschaltflächen für die Poster-Applikation zu prüfen, wurde ein separates Projekt erstellt. Die verschiedene Designs wurden in Expression Blend erstellt und verglichen.

#### HandCursorDemoApp

Für den Wizard of Oz Test musste in der Applikation anstelle des Maus-Cursors eine Hand dargestellt werden, mit welcher die Bewegungen des Skeletts der Testperson nachgeahmt wurden.

#### KinectHandTracker

Beim KinectHandTracker handelt es sich um ein Projekt, in welchem das Handtracking erstmals implementiert und erprobt wurde, bevor es in die Hauptapplikation eingebunden wurde.

#### KinectRecorder

In der KinectRecorder-Applikation lassen sich Skelettbewegungen aufzeichnen und wieder abspielen. Das wiederabspielbare File kann in der Hauptapplikation dazu verwendet werden, ein Skelett und desseen Bewegungen zu simulieren auch wenn kein Kinect Sensor am Computer angeschlossen ist.

#### KinectWpfViewers

Dies sind vordefinierte Klassen des Kinect SDKs. Sie wurden als Beispiel und als Hilfe, beispielsweise beim Einbinden des Skeletts in die View, verwendet.

#### ObjectTrackingVisualizer

Das Projekt ist eine Testapplikation, die zeigt, wie (TODO:wann?) Personen erkannt werden und wann ihrem Skelett eine neue Identität zugewiesen wird. Der Wechsel der ID geschieht beispielsweise dann, wenn die Person den Erkennungsbereich verlässt und ihn danach erneut betritt.

#### PluginDemo

PluginDemo ist ein Beispielprojekt für ein mit MEF erstelltes Plugin und zeigt, wie dieses in die Masterapplikation eingebunden werden kann.

#### VideoWithWPF

Dies ist eine Applikation, welche ein Video abspielt. Sie wurde benötigt um feststellen zu können, wie flüssig Videos in einer WPF Applikation auf der Videowall laufen.

#### WizardOfOzTest

Die WizardOfOzTest Applikation wurde für den Wizard of Oz Test zu Beginn der Implementation (TODO: ref realisierung und test, wizard of oz test) verwendet.

### Interaktion durch Handtracking

In der Domain Analyse wurde evaluiert, dass der Benutzer mithilfe der Hand die Applikation bedienen kann („Meine Hand ist die Maus“) (TODO: Link). Wie das genau funktioniert, wird in diesem Kapitel erläutert.

#### Kinect Daten

Eines der wichtigsten Features des Kinect SDK ist das sogenannte Skeletal Tracking. Hierbei wird mit Hilfe der Sensoren (Tiefensensor, Bildsensor, Infrarotsensor) versucht, ein menschliches Skelett zu erkennen, und zwar in Echtzeit. Es ist möglich, gleichzeitig von zwei Personen das Skelett anzuzeigen. Für das Handtracking auf der Videowall ist aber nur das Tracken eines Skeletts vorgesehen.



Abbildung 14 - Beispiel eines Skeletts

#### Handtracking

Wie aus der obigen Abbildung (Abbildung 4 - Beispiel eines Skeletts) ersichtlich ist, besteht das Skelett aus einzelnen Punkten, welche die Gelenke wie Schultern oder Knie der verfolgten Person darstellen. Es kann daher die rechte Hand eruiert und dargestellt werden.  
Die Position der Hand des Benutzers muss auf dem Bildschirm zeitgleich nachgestellt werden. Damit sich der Benutzer der Applikation nicht zu viel und weit bewegen muss, wird eine Grenze für das Tracken der Hand festgelegt. Das sieht schematisch folgendermassen aus:



Abbildung 15 - Skelett mit Bereich (rot) für das Handtracking

Der rote Bereich stellt den Bildschirm dar. Wenn nun der Benutzer seine Hand in der oberen rechten Ecke des roten Bereichs bewegt, so wird diese oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt, wie Abbildung 6 - Beispiel Monitor mit Handtracking zeigt. Dort wo sich die Hand im roten Bereich befindet, wird sie folglich auf dem Bildschirms angezeigt. Befindet sich die Hand ausserhalb des roten Bereichs, so wird sie (analog zur Maus) am Rand des Bildschirms oder gar nicht angezeigt.



Abbildung 16 - Beispiel Monitor mit Handtracking

Wie die konkreten Masse des Bereichs für das Handtracking lauten und wo sich der Bereich genau befindet, ist in der Entwicklungsphase noch detailliert zu definieren und kann direkt dem Quellcode entnommen werden. Grundsätzlich ist klar, dass sich der Bereich über der Hüfte des Skelettes befinden und etwa bis zur Körpermitte gehen wird. Ebenfalls wird der Bereich nicht weit über die Position des Kopfes hinausragen.

1. <http://www.microsoft.com/en-us/kinectforwindows/> [↑](#footnote-ref-1)
2. <http://openni.org/> [↑](#footnote-ref-2)
3. <http://www.primesense.com/Nite/> [↑](#footnote-ref-3)
4. <http://www.primesense.com/> [↑](#footnote-ref-4)
5. <http://openkinect.org/wiki/Main_Page> [↑](#footnote-ref-5)
6. <https://github.com/OpenKinect/libfreenect> [↑](#footnote-ref-6)
7. <http://www.cs.dartmouth.edu/~cs104/BodyPartRecognition.pdf> [↑](#footnote-ref-7)
8. <http://eprints3.hsr.ch/180/1/Hauptdokument.pdf> [↑](#footnote-ref-8)
9. [www.imagemagick.org](http://www.imagemagick.org) [↑](#footnote-ref-9)
10. Mehr Informationen unter:  
    <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/system.componentmodel.inotifypropertychanged.aspx> [↑](#footnote-ref-10)
11. |  |  |
    | --- | --- |
    | [microsoft12.1] | Microsoft Corporation, „ MEF Community Site”,  <http://mef.codeplex.com/>  letzter Zugriff: 22.05.2012 |

    [↑](#footnote-ref-11)
12. |  |  |
    | --- | --- |
    | [microsoft12.2] | Microsoft Corporation, „Documentation for MEF”,  <http://mef.codeplex.com/documentation>  letzter Zugriff: 22.05.2012 |

    [↑](#footnote-ref-12)