|  |
| --- |
| Elmer Lukas, Heidt Christina, Treichler Delia  12. Dezember 2011 |

|  |
| --- |
| Studienarbeit |
| Abstract |
|  |

****

# Dokumentinformationen

## Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 09.12.2011 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | cheidt |
| 12.12.2011 | 1.1 | Erweiterung Abstract | cheidt |

## Inhaltsverzeichnis

[1 Dokumentinformationen 1](#_Toc311192872)

[1.1 Änderungsgeschichte 1](#_Toc311192873)

[1.2 Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc311192874)

[2 Abstract 1](#_Toc311192875)

# Abstract

Durch den Surface 2 ergeben sich völlig neue Möglichkeiten Informationen interaktiv zu präsentieren. Dies möchte die Zühlke Engineering AG für die Visualisierung ihrer Projekte nutzen. Momentan stehen diese in Papierform im Wartebereich zur Verfügung. Dabei ergibt sich einerseits das Problem, dass nie alle Projekte zur gleichen Zeit ausgestellt werden können und anderseits erschwert sich die Suche nach spezifischen Inhalten.  
Diese Nachteile möchte die Zühlke Engineering AG durch die Surface Applikation beheben. Zudem möchte sie damit auch ihre Expertise im Bereich Software Engineering untermauern und Kunden eine mögliche Nutzung von neuen, innovativen Geräten aufzeigen.

Als Ausgangslage diente Project Flip 1.0, welches auf einem Dell Multi-Touch Tablet implementiert wurde. Dieses Projekt war jedoch primär darauf ausgelegt, bei Kundengesprächen einfacher auf Projekte zuzugreifen können. Die dort erworbenen Erkenntnisse konnten aber für Project Flip 2.0 wichtige Informationen liefern.

In Folge dessen wurde für Project Flip 2.0 gleich zu Beginn ein Prototyp erstellt, welcher sicherstellte, dass Elemente die bei Project Flip 1.0 nachteilig ausgewirkt hatten, auf andere, verbesserte Weise umgesetzt werden konnten. Zudem wurde mit Benutzeranalysen und Papierprototypen gewährleistet, dass die Bedienung einfach, intuitiv und ohne Hilfsmittel erlernbar ist. Die technische Umsetzung erfolge mit der Surface 2.0 SDK für WPF 4.0.

Währendem die Umsetzung der dahinterliegenden Logik schnell voranging, war die Umsetzung der Animationen wesentlich aufwändiger als erwartet. Auch die Implementation der Gesten konsumierte überraschend viel Zeit und konnten bis zum Schluss nicht korrekt umgesetzt werden. Trotzdem wurde während der Arbeit ein funktionstüchtiger und ansprechender Prototyp erstellt, der die Projektanforderungen erfüllt. Bevor die entwickelte Applikation jedoch bei der Zühlke Engineering AG eingesetzt werden kann, sind einige wenige Anpassungen vorzunehmen.