

***DTMF***

***AUR2: Gruppe 1***

**Uddannelse og semester:**

*Robotteknologi - 3. semester*

**Dato for aflevering:**

*xx. xxxxxxxxx 2015*

**Vejleder:**

*Ib Refer*

**Gruppe medlemmer:**

*Chris Bruun Mikkelsen, Bosse Hougesen,*

*Daniel Haraldson, William Bergmann Børresen,*

*Kristian Hansen, Jonas Alexander Lundberg Andersen*

*& Steen-Bjørn Christian Rosenkvist Vinther*

*Teknisk Fakultet*

*Syddansk Universitet*



## **Indholdsfortegnelse**

# 1 Indledning

Tekst.

Tekst.

Tekst.

## 1.1 Problemformulering

Tekst

- Tekst
- Tekst
- Tekst

## 1.2 Kravspecifikation

TekstTekstTekstTekstTekst

TekstTekst

TekstTekstTekst<sup>1</sup>

Tekst

- Tekst
- Tekst
- Tekst

$$(5) + 5 = 10$$

$$\sum$$

$$\int x^5 + b_1$$

$$\frac{n!}{k!(n-k)!} = \binom{n}{k}$$

---

<sup>1</sup>Test footnote

### 1.3 Projektafgrænsning

Tekst

- Tekst
- Tekst
- Tekst

Tekst

### 1.4 Tidsplan

## 2 GUI

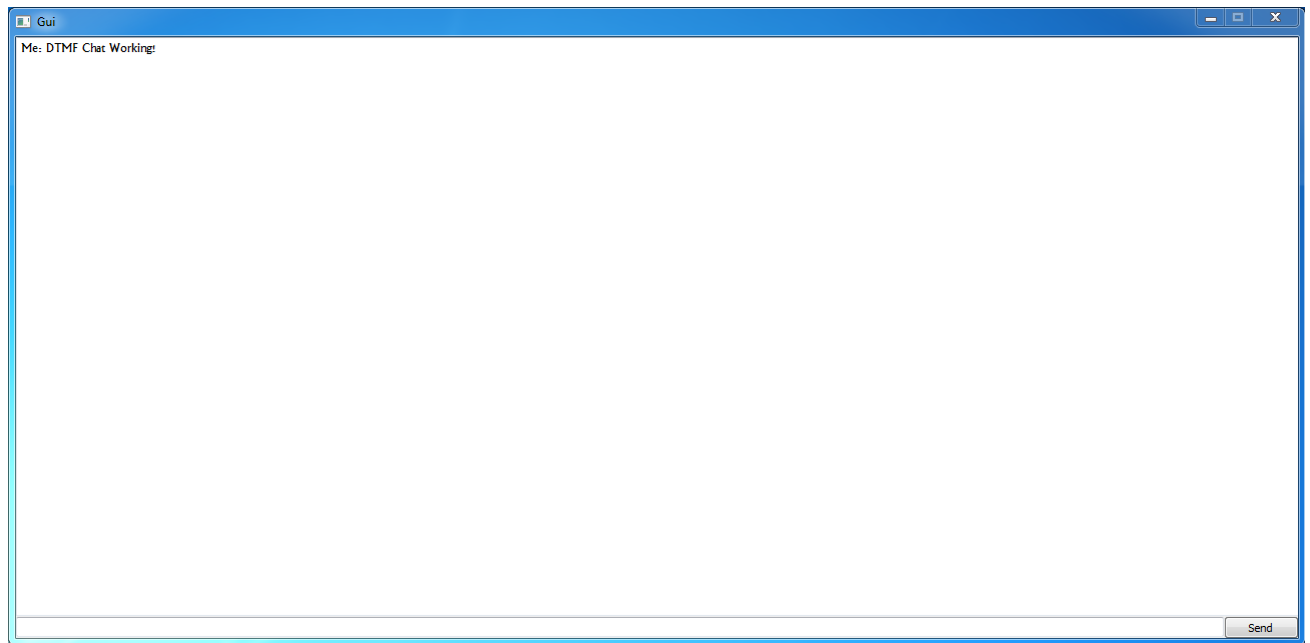
### 2.1 IndsætTitelHer

Den grafiske brugerflade blev udviklet ved hjælp af QT, et program som er bygget op om C++ syntax, QT er brugervenligt og let at lære at skrive, hvis C++ allerede er et kendt programmeringssprog.

### 2.2 Funktionalitet

I den grafiske brugerflade er der 3 elementer.

- Chat boks, hvori selve chatten foregår, her kommer der til at stå hvad du modtager, samt hvad du selv skriver.
- Send knap denne afsender den tekst som er skrevet i chat linjen.
- Chat linje, dette er hvor input fra brugeren kommer til at stå, når der skrives noget, og trykkes enter / send, bliver beskeden afsendt.



Figur 1: Den Grafiske Brugerflade

### 3 Konklusion

Tekst.

Tekst.

Tekst.