Übersicht Inhaltsverzeichnisse:  
  
Wissenschaftlicher Artikel:

Abstract 3

Einleitung 4

Konfiguration des Tunnels 5

Versuch 6

Resultate 8

Interpretation der Resultate 9

Fazit 11

Ausblick 11

Glossar 12

Literaturverweis 12

Bildverweis 13

Tabellenverweis 13

## Systemspezifikation:

Einführung 4

Anforderungen 4

Scope 4

Use Cases 6

Use Case Diagramm 6

Use Case: Konfigurieren 6

Use Case: Tunnel durchlaufen 6

Allgemeine Entwurfsentscheide 8

Effektgenerierung der Drehung 8

Prototyp Pointlight 8

Prototyp Spotlight 8

Prototyp Textur 8

Varianten zur Parameter-Eingabe 8

Variante 1: Eingabemaske beim Start der Tunnel-Simulation 8

Variante 2: Parameter in einem XML-File 8

Variante 3: Ein simpler Editor zum Tunnelbau 9

Vergleich der drei Varianten 9

Konfigurierbarkeit Steg 10

Wahl der Tunneltextur 10

Tunnelgenerierung 11

Systemübersicht 13

Komponentendiagramm 13

Hardware-Anforderungen 13

Schnittstellen 14

Konfigurations-Datei 15

Struktur 15

Vortex-Tunnel 16

Abschnitte 16

Abschnitt 17

Wandmuster 17

Textur 18

Lichter 19

Farbe 20

Stegtransparenz 21

Rotation der Lichter 22

Drehende Textur 23

Umgang mit Renderer 23

UV Mapping 24

SketchUp Modell zu Unity 25

Transformation Elemente 26

XML-Mapping 28

Best Practices VR 29

Deployment 30

Ausblick 31

## Projekt Management Plan:

Projektübersicht 3

Projektziele 3

Organisation & Zuständigkeiten 3

Projektführung 4

Gewähltes Vorgehensmodell 4

Rahmenplan 4

Projektkontrolle 6

Risikomanagement 6

Risiken Meilenstein 1 6

Risiken Meilenstein 2 7

Risiken Meilenstein 3 8

Risiken Meilenstein 4 9

Risiken Meilenstein 5 10

Definition of Done 11

Projektabschluss 11

Projekunterstützung 12

Tools für Entwicklung 12

Testplan 13

System-Tests 13

Testfälle 14

Testprotokolle 17

Anhang 19

Sprintpläne 19