Meilensteinbericht 08.11.2017

# Projektstand

# Ziele des Meilensteins

1. Proof-of-Concept Model des Vortex-Tunnels in Unity.

# Erarbeite Ergebnisse

* 2 Prototypen Tunnel
* Einbindung VR Umgebung

# Zeitaufwände

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspacket | Soll | Ist | Bemerkung |
| Erstellung Tunnelmodell | 8 | 8 |  |
| Unity-Projekt mit HTC Vive verbinden | 8 | 8 |  |
| Prototyp Tunnel mit Spotlights | 8 | 12 | Unity-Bug führt dazu, dass dynamische Spotlights in 20m verschwinden |
| Prototyp Tunnel mit Pointlight | 8 | 8 |  |
| Prototyp Tunnel mit drehender Textur | 8 | 4 | Nicht dynamischer Prototyp |
| Sitzungsvorbereitung | 2 | 2 |  |
| Interaktive Dokumentation | 6 | 6 |  |
| Behebung GIT-Probleme | 0 | 8 | Quota-Problem auf dem Gitlab hat dazu geführt, dass kein Commit möglich war |
| Meilenstein 3 | 48 | 56 |  |

# Anmerkungen

* Es war keine Lösung mit Spot-Lichtern aufgrund eines Unity-Bugs möglich

# Risikomanagement

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Risiko | Eintrittswahrscheinlichkeit | Ausmass | Gegenmassnahmen |
| VR-Ausrüstung geht kaputt | 2 | *4* | *Simulation kann an PC ausgeführt werden* |
| Unity-Framework unterstützt Funktionen nicht | 2 | 8 | Früher Prototyp zur Reduktion der Unbekannten |
| Nicht genügend Testprobanden vorhanden | 5 | 7 | Rekrutierung von Probanden läuft bereits / Test an HSLU |
| Unity-Updates beeinträchtigen Projekt | 3 | 10 | PAWI auf einer bestimmten Unity Version ausführen, welche nicht aktualisiert wird |
| Nicht genügend Know-How für Prototyp | 2 | 9 |  |
| *Es kann nicht auf Ressourcen des Enterpriselab zugegriffen werden* | ***4*** | ***2*** | Änderungen können auf Entwickler-Maschine bestehen bis Problem gelöst wurde |
| ~~Der Effekt des Gleichgewichts-verlusts tritt nicht ein~~ | ***~~5~~*** | ~~10~~ | ~~Früher Prototyp, im Eintrittsfall andere Szenarien zur Täuschung des Gleichgewichtssinnes~~ |
| Legende | 0 = tief; 10 = garantiert | 0 = kein Problem,  10 = PAWI nicht  erfolgreich |  |

# Anmerkungen Risiken

* Aufgrund der aufgetretenen GIT-Quota-Probleme nehmen wir den Zugriffsverlust auf die Schulressourcen als zusätzliches Risiko auf, welches erneut eintreten könnte
* Der Effekt konnte erfolgreich an der Zwischenpräsentation vorstellt werden und wurde von allen Präsentationsteilnehmern wahrgenommen.