Aufbau der interaktiven Doku

# Abstract

- Wissenschaftlicher Artikel

# Aufgabenstellung

-verlinkt auf gegebenes PDF

# Tutorials

* VR-Einbindung Unity
* Importierung externer Game-Assets
* Prefabs-Tutorial
* Getting Started (Links zu «Grundwissen»)
* XML Einlesen in Unity
* 3D Model Lichtquelle ignorieren

# Technische Dokumentation

- Parameterübergabe zu Unity

- Verfahren zur Erzielung des Effekts

- SketchUp – Erstellung der 3D Modelle

-

# Versuch

-Aufbau

-Fragebogen

-Ergebnisse

# Projektmanagement

-Rahmenplanung

-Meilensteine (inkl. Risiko-Mgmt)

-Sitzungen

# Resultate

-Source Code

-Applikation (Gitlab oder .exe?)

# Offene Fragen

-einzelne Kapitel oder ein Dokument?