Arbeitsjournal VR Vortex Tunnel

# 21.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 12:00-20:00 |
| Ort | Kriens |
| Thema | Einarbeitung Unity |
| Bemerkungen | Erster Kontakt mit Unity anhand Startbeispielen von https://unity3d.com/de/learn/tutorials |

# 23.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 15:00-20:00 |
| Ort | Kriens |
| Thema | Einarbeitung Unity |
| Bemerkungen | Unity anhand von Tutorials vertiefen:  https://unity3d.com/de/learn/tutorials |

# 27.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 08:00-12:00, 13:00-17:00 |
| Ort | Kriens |
| Thema | Einarbeitung Unity, Rahmenplanung |
| Bemerkungen | Projekt soll in 4 Sprints ablaufen, wobei der erste Sprint zur Bestimmung des Konzepts der maximalen Effekterreichung dient. Erkenntnisse sollen in die darauffolgenden Sprints einfliessen. |

# 28.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 13:00-17:00 |
| Ort | Kriens |
| Thema | Einarbeitung Unity |
| Bemerkungen | Einarbeitung in Kamera-Handhabung von Unity |

# 04.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 08:00-12:00, 13:00-17:00 |
| Ort | Rotkreuz |
| Thema | Lösungskonzept zur Parametrisierung, Risikomanagement, Einarbeitung Unity |
| Bemerkungen | Parameterübergabe per XML ist Favorit. Möglichkeiten zur Generierung von Objekten in Unity untersucht |

# 06.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 10:00-12:00 |
| Ort | Rotkreuz |
| Thema | Coaching zur Rahmenplanung, Vorstellung Projekt in Plenum |
| Bemerkungen | Projekt wurde als Hybrid zwischen Forschungs & Softwareprojekt angesehen, was ein klares Projektmodell schwermacht. Aufgrund dessen wurde ein Hybrid empfohlen. |

# 11.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 10:00-17:00 |
| Ort | Horw |
| Thema | Sitzung mit Herr Biallas, Meilensteinsitzung mit Herr Diehl, Testkonzept |
| Bemerkungen | Offene Fragen gemäss Traktanden mit Auftraggeber geklärt, Aufgabenstellung wird angepasst |

# 12.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 08:00-12:00 13:00-17:00 |
| Ort | Luzern |
| Thema | Erstellung Testkonzept |
| Bemerkungen | Definierung des Versuchsaufbaus erklärt in einzelnen Schritten |

# 18.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 12:00-16:00 |
| Ort | Rotkreuz |
| Thema | Inbetriebnahme des Rechners und der HTC Vive |
| Bemerkungen | Inbetriebnahme erfolgreich. Das erste Test Szenario aus Unity konnte mithilfe des Steam VR Plugins auch bereits auf der VR-Brille ausprobiert werden. |

# 19.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 08:00-12:00 13:00-17:00 |
| Ort | Luzern |
| Thema | Möglichkeiten zur Tunnelbewegung |
| Bemerkungen | Nachforschungen wie die Bewegung im Tunnel erreicht werden kann |

# 01.11.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 13:00-16:00 |
| Ort | Rotkreuz |
| Thema | Planung Aufbau der interaktiven Doku & erstes Tutorial |
| Bemerkungen | Dokumente und deren Aufbau sollen an der nächsten Meilensteinsitzung am 8.11.17 besprochen werden. |

# 02.11.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 08:00-12:00 13:00-17:00 |
| Ort | Luzern |
| Thema | Prototyp Pointlight |
| Bemerkungen | Tunnel wird mit Pointlights zur Bewegung gebracht. Dabei ist zu beachten, dass |

# 6.11.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 16:00-20:00 |
| Ort | Luzern |
| Thema | Behebung von Git-Problemen |
| Bemerkungen | Änderungen können nicht mehr gepusht werden. Dank Intervention des Supports wurde die Speicher-Quote erhöht und das Problem somit gelöst |

# 7.11.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 16:00-20:00 |
| Ort | Luzern |
| Thema | Bereinigung Git-Repository |
| Bemerkungen | Unity generiert enorm viele temporäre Dateien, welche auch vom Git erfasst werden. Diese werden nun per .gitignore ausgefiltert, zusätzlich entfernen des Indexes für alle falsch hinzugefügten Dateien. |

# 08.11.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 11:00-15:00 |
| Ort | Rotkreuz |
| Thema | Vorbereitung Zwischenpräsentation, Zwischenpräsentation & Meilensteinsitzung, Brainstorming Laden von XML-Datei in Unity |
| Bemerkungen | XML-Datei soll so aufgebaut werden, dass diese in Klassen geladen werden kann |

# 09.11.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 08:00-12:00 13:00-17:00 |
| Ort | Luzern |
| Thema | Laden von XML Datei, Generierung des Tunnels anhand XML |
| Bemerkungen | Es soll bei der Erstellung des Tunnels durch die Liste iteriert werden, welche aus dem XML deserialisiert wird. |

# 15.11.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 08:00-12:00 13:00-17:00 |
| Ort | Rotkreuz |
| Thema | Generierung des Tunnels anhand XML |
| Bemerkungen | Attribut eines Objektes kann nicht gesetzt werden, falls dieses in der «start()»-Methode von Unity initialisiert wurde |

# 22.11.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 06:00-12:00 13:00-17:00 |
| Ort | Rotkreuz |
| Thema | Generierung des Tunnels anhand XML; Überarbeiten der XML-Struktur |
| Bemerkungen | Änderung an XML-Datei um neue Parameter für das Licht zu ermöglichen, da der Effekt durch dies Stark verändert werden kann. |