Arbeitsjournal VR Vortex Tunnel

# 22.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 13:00-18:00 |
| Ort | Baar |
| Thema | Einarbeitung Unity |
| Bemerkungen | Gut verständliche Dokumentation/Tutorials auf https://docs.unity3d.com/Manual/UnityBasics.html, grösster Teil der Programmierung vermutlich in C#, Möglichkeit Shader einzusetzen |

# 25.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 09:00-12:00, 13:00-17:00 |
| Ort | Baar |
| Thema | Einarbeitung Unity, Rahmenplanung |
| Bemerkungen | Bemerkungen zur Rahmenplanung: Nach der Planungs- und Einarbeitungsphase soll das Projekt nach Scrum in vier Sprints verlaufen. Ein Sprint dauert jeweils zwei Wochen. Am Ende des ersten Sprints soll zudem ein Testkonzept zur Erreichung des maximalen Effekts erstellt werden. Mit freiwilligen Versuchspersonen soll dies dann vor dem letzten Sprint getestet werden, sodass die Software noch verbessert werden kann. |

# 27.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 13:00-17:00 |
| Ort | Baar |
| Thema | Einarbeitung Unity |
| Bemerkungen | M. Nussbaumer aus persönlichen Gründen verhindert, daher Einzelarbeit. Ausgeliehene Lektüre: Spiele entwickeln mit Unity von Carsten Seifert |

# 29.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 09:00-12:00, 13:00-18:00 |
| Ort | Baar |
| Thema | Einarbeitung Unity – erste Experimente zur dynamischen Mesh-Generierung |
| Bemerkungen | Die Möglichkeit den gesamten Tunnel dynamisch zu generieren scheint ein plausibler Lösungsweg. Unity bietet die Möglichkeit Vertices (Eckpunkte von 3D-Modellen) programmatisch zu setzen und zu Faces zu verbinden. Ein Vertex ist unsichtbar, erst die Fläche, die entsteht wenn man mehrere Vertices verbindet ist sichtbar und kann auch mit einer Textur versehen werden. |

# 04.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 13:00-17:00 |
| Ort | Rotkreuz |
| Thema | Lösungskonzept zur Parametrisierung, Risikomanagement |
| Bemerkungen | Parametereingabe über ein XML-File ist der Favorit. |

# 06.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 10:00-12:00, 13:00-17:00 |
| Ort | Rotkreuz |
| Thema | Offenlegen unseres Rahmenplans im Plenum, Konzept zur Parametrisierung, Risikomanagement |
| Bemerkungen | Feedback zu unserer Planung: Unser Projekt ist eine Mischung aus SW-Entwicklung und Forschungsprojekt. Zur gegebenen Aufgabe hätte durchaus ein experimentelles Projektvorgehen gewählt werden können, aber eine Durchführung im Sinne eines agilen SW-Projekt (SoDa/Scrum) sei ebenso denkbar. Bis auf minime Änderungen wird das Projekt nach dem bereits erstellten Plan durchgeführt. |

# 11.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 12:00-17:00 |
| Ort | Horw |
| Thema | Sitzung mit Herrn Biallas, Meilensteinsitzung mit Herrn Diehl, Testkonzept angefangen |
| Bemerkungen | Offene Fragen mit dem Auftraggeber geklärt, Aufgabenstellung wird minim umformuliert |

# 13.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 10:00-12:00, 13:00-17:00 |
| Ort | Baar |
| Thema | Fertigstellung des Testkonzepts (exkl. Fragebogen) |
| Bemerkungen | Probanden werden durch unterschiedlich parametrisierte Vortex-Tunnels geschickt. Anhand eines noch zu erstellenden Fragebogens werden die Effekte unterschiedlicher Einstellungen untersucht. |

# 18.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 12:00-17:00 |
| 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. |

# 22.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 10:00-12:00, 13:00-17:00 |
| Ort | Baar |
| Thema | Fragebogen für Probanden |
| Bemerkungen | Fragebogen wird noch mit Marc Nussbaumer reviewed und evt. angepasst |

# 27.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 09:00-12:00, 13:00-17:00 |
| Ort | Baar |
| Thema | Erstellung 3D-Modelle mit Sketchup, erster Prototyp in Unity |
| Bemerkungen | Sketchup wurde Blender vorgezogen aufgrund einfacherer Bedienung und mangelnder Blender-Erfahrung. 1 Zoll in Sketchup entspricht einem „Unity-Meter“. Daher Sketchup unbedingt auf Zoll einstellen. Nach dem Export in Unity sind die Modelle 90 Grad gedreht – Modelle wurden in Sketchup rotiert, sodass sie nach Export gerade stehen. |

# 29.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 13:00-18:00 |
| Ort | Baar |
| Thema | Erstellung 3D-Modelle mit Sketchup, erster Prototyp in Unity |
| Bemerkungen | Verwendung von Prefabs zur einfachen Instanziierung – Tunnelstück und rotierende Lichtpunkte wurden als Prefabs definiert. |

# 30.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 10:00-12:00, 13:00-18:00 |
| Ort | Baar |
| Thema | Erstellung 3D-Modelle mit Sketchup, erster Prototyp in Unity |
| Bemerkungen | Ab einer bestimmten Anzahl Spotlights werden diese unsichtbar. Das Problem konnte jedoch gelöst werden indem das Property „Render Mode“ von jedem Spotlight auf „important“ gesetzt wird.  Weiteres unerwartetes Hindernis: Das aus Spotlights bestehende Wandmuster wird auch auf den Steg projiziert, was unerwünscht ist. Lösungssuche im Gange. |