Offene Punkte Paul:

 ======================================================

Zu Punkt 1: Ich habe lange darüber nachgedacht, wie man die Operation „Move Selection“ am besten realisiert.

In der vorhergehenden Version war es so, dass ein einfaches Ziehen mit der linken Maustaste zweierlei bewirken konnte:

* Wenn keine Selektion vorhanden war, wurde das ganze Modell verschoben
* Wenn eine Selektion vorhanden war, wurde nur diese verschoben

Vorteil: Man braucht keine zusätzliche Taste (z.B. SHIFT) um die beiden Operationen zu unterscheiden, es geht automatisch

Nachteil:  Eben dieser Automatismus hat mich oft gestört. Ich wollte eigentlich das ganze Modell verschieben und habe übersehen, dass eine Selektion vorhanden war. Manchmal war das sehr lästig, denn ich hätte wirklich das ganze Modell gerne verschoben. Das ging nur nach Löschen der Selektion. Danach musste ich sie wieder umständlich erstellen.

Also habe ich mir gedacht, ich muss einen Weg finden, wie beide Operationen gleichzeitig möglich sein können. Und am besten auch noch die dritte Move-Operation, nämlich ein einzelnes Nob (z.B. Neuron) verschieben.

Daraus ist die Bedienung in der aktuellen Version geworden:

* Verschieben des ganzen Modells geht immer gleich: Linke Maustaste auf den Hintergrund
* Verschieben einer Selektion, falls eine vorhanden ist, geht mit SHIFT + linker Maustaste auf den Hintergrund
* Verschieben eines einzelnen Nob geht immer, indem man den Cursor draufsetzt und dann mit der linken Maustaste zieht

Wenn du von Problemen beim Verschieben der Selektion berichtest, habe ich den Verdacht, dass du versuchst, den Cursor auf ein Element der Selektion zu setzen und dann zu ziehen. Wenn es dir gelingt, verschiebst du aber nicht die Selektion, sondern nur das eine Element. Wenn du versehentlich knapp daneben bist, funktioniert es plötzlich. Also: Am besten den Cursor weit weg von der Selektion setzen, dann funktioniert es immer sofort.

Die Möglichkeit, eine Selektion zu verschieben, indem man eines ihrer Element anwählt, habe ich auch erwogen und getestet. Anscheinend versuchst du es intuitiv genauso zu machen. Das hat aber einige Nachteile:

* Wenn man stark herausgezoomt hat und die Objekte sehr klein sind, klickt man leicht daneben.
* Es kann ja sein, dass man ein einzelnes Nob, das zur Selektion gehört, korrigieren will, Das wäre mit dieser Bedienweise nicht möglich.

Du siehst: ich habe mir viele Gedanken über die Bedienung gemacht. Das schließt nicht aus, dass es eine noch bessere Möglichkeit gibt. Vielleicht sind ja auch einzelne Aspekte für dich weniger wichtig als ich sie eingeschätzt habe. Also ich bin offen für durchdachte Verbesserungsvorschläge.

Danke für den Hinweis

Dass die Shift-Taste mit rein kommt, ist überraschend. Wenn außer Ctrl/strg eine weitere Taste eine Rolle spielt, solltest du das extra ankündigen in einer email, weil es so ungewohnt ist. Was mit S... anfängt, ist irgendwie bei Befehlen automatisch strg bei mir.

======================================================

Latest Issue #131

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Show stopper | #131 Crash when defining sound | #129 DeleteSelection crash (see #123) |  |
|
| High value | #130 Delete selection before defining new selection | #125 IoNeuron -> Neuron by adding Pipe  #112 Make AddModel reproduceable (file name not in parameter list) | #109 Rounded IoNeurons  #82 Sensors/actors |
|
| Middle value | #102 Size Selection  #109 Align Selection | #126 Link to doku in Help menu  #104 Check storage size of commands  #105 Knot -> Neuron  #63 Lichtquelle (needs sensors)  #64 Andere Signalform | #45 Layout manager  #67 FFT |
|
| Low value | #81 Arrows on/off in preferences  #34 Restore last model version  #71 Color for WindowBackground | #96 Fix progress display of run script  #13 Andocken durch Move Pipe  #93 Animate Delete  #12 Split Dendrit -> new Knot  #115 Undo/Redo icons sometimes incorrcet  #73 Cleanup Format2wstring  #47 Refresh rate dialog rework  #70 Colors for Monitor-Signals  #26 Neuronen/Dendriten Größe der Darstellung einstellbar machen  #72 Zoom DescWin |  |
|
| Effort | Small | Middle | High |

#121: Wenn ein Modell einen EEG sensor enthält, wird dieser nicht im EEG monitor angezeigt

#64: Das Signal beim Auslösen eines Neurons ist nicht einfach eine Parabel, sondern eine Funktion, die näher an den in der Literatur beschriebenen Signalformen liegt. Vorschläge?Parabel reicht erst mal: 2

#67 Noch komfortabler (aber auch etwas aufwändiger): Das Signal wird durch eine Fourier-Transformation in ihr Frequenzspektrum zerlegt. Man kann die Hauptfrequenz dann unmittelbar ablesen. ist für komplexere Zusammenhänge gut, im Moment noch zu weit weg. 2

Unclassified

#63 Die Inputneuronen werden so geändert, dass sie nicht einfach gleichmäßig ein Signal mit einer bestimmten Frequenz produzieren, sondern sie werden durch ein externes Objekt gesteuert. Idee: Lichtquelle kann vor den Inputneuronen bewegt werden. Das Signal der Inputneuronen ist proportional zur einfallenden Lichtmenge, die wiederum vom Abstand der Lichtquelle und vom Einfallswinkel abhängt.  
In Sinnesorganen wird die Intensität eines Reizes durch Frequenz-Anstieg und Anstieg dargestellt. Dieser Anstieg bzw. Abstieg ist jedoch selbst nicht absolut in einem Sinnesorgan konstant: Sie lässt bei intensiven Reizen nach und steigt bei immer schwächeren Reize wieder an.

Man könnte also solche Frequenz-Verläufe auch erst mal als Frequenz Diagramm aus einer Datei einlesen, die man vorher bereit gestellt hat. Die könnte man mitspeichern, so dass man später mehrere Varianten vergleichen kann in ihrer Wirkung.

Ein reales Mikrofon wäre auch ein Lampenersatz und viel einfacher zu realisieren.

Inzwischen bin ich der Meinung, dass die Nachbildung akustischer Auswertung in solchen Netzen einfacher zugänglich ist. Mögliche Merkmale: starker Anstieg/Abfall der Lautstärke, langsames Steigen/fallen, plötzliche Einsprengsel etc. Das ist vermutlich auch die erste Auswertungsstufe beim Neugeborenen, vielleicht sogar schon vor der Geburt

#26 Neuronen/Dendriten Größe der Darstellung einstellbar machen.  
Wenn mehrere Objekte eng beieinander liegen und sich zum Teil oder gar vollständig gegenseitig verdecken, ist es schwierig einzelne Objekte anzuwählen. Für solche Situationen wäre es nützlich die Größe der Darstellung zu reduzieren. Damit ist nicht die Zoomstufe gemeint. Auch bei maximaler Zoomstufe sollen die Objekte nicht viel Raum einnehmen, ihre relative Position soll aber erhalten bleiben

============================ Done =======================================

* #108 Improve ClosedConnector::Includes (ClosedConnector eliminated)
* #109 Animate SplitClosedConnCmd (ClosedConnector eliminated)
* #92 Connect Neurons -> ClosedConnector (ClosedConnector eliminated)
* #123 Bug: DeleteClosedConnector does not delete Neurons (ClosedConnector eliminated)
* #124 Bug SplitClosedConnector (ClosedConnector eliminated)
* #113 check GetUPNobs – seems to be ok
* #127 CopyPaste Selection – rejected, doesn’t make sense
* #128 Move EEG-Signal: don’t lose contact
* #119 Cleanup AnimationChainCommand
* #120 Delete EEG sensor directly
* #121 Bug: EEG sensor not shown
* #114 Bug: ESC on “Find loop”
* #94 Rotate selection
* #111 Add # before every wcout output
* #116 If neuron loses axon -> output neuron
* #122 Make IoConnector: Order mix up
* #118 CopySelectionCommand inherit from SelectionCommand
* #117 Copy selection crashes
* #85 Groups: Permanent selections:rejected
* #110 Speed up DeleteSelection (problem was DUMP)
* #107 Bug: Mixed Pipes on plug IoNeurons
* #97 Dislocate connector on disconnect (not needed)
* #98 Dislocate closedConn on disconnect (not needed)
* #106 DeleteClosedConn: delete neurons
* #95 Orphaned neuron
* #91 DisConnect Input/Output connectors
* #90 Unplug (ClosedConn -> In- & OutConn)
* #101 DisConnect Neuron (In-/OutNeuron)
* #103 Unselect after make connector
* #89 Split closed connector
* #98 Delete selection with DEL-key
* #100 Bug: Delete selected nobs
* #99 Bug: Add module selects all
* #97 Delete closed connector
* #87 Plugin animation
* #83 Rotate Connector
* #88 Delete Connector
* ~~#86 Frame for connectors~~
* #74 Modules
* #84 Disconnect connector
* #62 Input-Neuronen gleichmäßig ausrichten (Paul)
* #80 SignalData undo/redo
* #78 Shape center (3 purposes)
* #61 Knoten gleichmäßig verteilen (Paul)
* #79 Repair redo
* #76 Improve selection commands (docu!)
* #75 Bug: Newlines in description strings
* #39 Modell hinzufügen/Baustein-Bibliothek (Paul)
* Ich habe noch eine Idee. Mir ist es manchmal passiert, dass ich ein Modell verworfen habe, aber Teile daraus hätte weiter verwenden können. Kann man solche Teile nicht in einen Zwischenspeicher kopieren um sie in einem anderen Modell zu verwernden?
* #69 Summen-Signal für Monitor
* #66 Zeitmessung im Monitor
* #68: Die im Monitorfenster angezeigten Signale werden beim Speichern des Modells mitabgespeichert. Bisher geht die Information verloren und die Signale müssen nach jedem Öffnen des Modells neu ausgewählt werden ist gut brauchbar: 1
* #65: Im Monitorfenster können die Signale in der Reihenfolge verändert werden. Einfach ein Signal anklicken und nach oben oder unten Verschieben wäre besser, wenn man sie in 1 Diagramm einblenden könnte bei Bedarf. Das erleichtert den Vergleich und man kann viel mehr vergleichen. 1
* #69 Statt einzelner Neuronen kann als Signalquelle ein kreisförmiger Bereich des Modells ausgewählt werden. Das Signal berechnet sich als gewichtete Summe aller Neuronen im Kreis, wobei das Gewicht mit dem Quadrat des Abstands vom Mittelpunkt abnimmt. Neuronen am Rand des Kreis haben praktisch keinen Einfluss, Neuronen in der Mitte den größten. Etwas ähnliches soll ja beim Monitor rauskommen. Ich interpretiere das mal als 1
* #66: Andere Möglichkeit: Man kann mit der Maus eine Linie zwischen zwei Signalspitzen ziehen. Es wird der Zeitabstand angezeigt und automatisch in eine Frequenz umgerechnet. ist besser (2)
* #40 Automatisches Andocken  -> #74 „Große“ Modul-Lösung
* #68 Monitorsignale speichern
* #65: Mehrere Signale in einem Slot
* #60: Versatz beim Kopieren (Paul)
* #58 Paul 5.9.2020: Zeitskala ist wichtig
* #55 Display model in title bar missing on start
* #48 Store text info in model
* #49 Number of input neurons not refreshed
* #56 Paul 5.9.2020: “Ich habe bei einem neueren Modell immer wieder löschen müssen und dabei festgestellt, dass es immer erst beim 2. Mal funktionierte. Warum?“
* #57 Paul 5.9.2020: „Es gibt auch noch Unsauberkeiten: Wo Signale gleichzeitig eintreffen müssten, treffen sie versetzt ein, ohne dass ein Grund ersichtlich ist.“
* # 59 Mir ist auch noch nicht klar, ob die Amplitude des Signals überhaupt irgendeine absolute Bedeutung hat, oder ob es einfach ein Messwert ist, bei dem lediglich die Veränderung über die Zeit von Interesse ist. Amplitude ist sehr wichtig, da sie Überlagerungen und damit Salven in Rückkopplungskreisen anzeigt. Die sind sehr wichtig. Wenn wir nur ein einzelnes Neuron betrachten, könnte man sagen, der Signalpegel ist ein absoluter Wert wird in mV. Wenn wir aber über ein Areal summieren, hängt der Wert völlig davon ab, was ich mathematisch mit den Einzelwerten anstelle (einfach aufsummieren, Mittelwert bilden, über die ganze Fläche gleichmäßig oder mit Betonung der Mitte usw.). Bei einem realen EEG hängt die dargestellte Amplitude ja auch davon ab, wie das Signal zuvor verstärkt oder sonst wie bearbeitet wurde.Beim realen EEG hängt es vor allem davon ab, wieweit der Neuron-Abschnitt vom Sensor entfernt ist. Die dadurch bedingte Dämpfung muss man ausprobieren (Ich kenne keine Messungen dazu).
* #50 Mini window: no update on zoom
* #51 Connect Output-Neuron to Input neuron: Input neuron remains
* #52 Performance window: negative workload (spent time)
* #44 ESC when loading big models
* #53 Delayed reaction on Close button
* #54 Save As hanging

==================== Email xx.yy.2020 ======================================

#38 Undo/Redo (Paul)

Markierung umbenennen. Select colors?

Fixed #41 - Bug: ESC on Analyze not working

Fixed #42 - Analyse finds nothing -> model zooms and scrolls away

Fixed #43 - Es treten Fehler auf, wenn ich Veränderungen in diesem Modell vornehme (Keine Ausführung des Fixed #46 - Bug: reading monitor config, unknown symbolic name -> exception unhandled

Befehls Outgoing Dendrite) und es schließt nicht korrekt (auch einmal abgestürzt, einmal normal beendet).

Implemented #36 Zweites Fenster Überblick/Details (Paul)

Implemented #28 Stop on trigger

Implemented #35 (Input-)Neuron an Neuron andocken

==================== Email 23.04.2020 ======================================

Ich möchte dir von Zeit zu Zeit Ideen für neue Funktionen vorstellen und nach deiner Meinung fragen. Dabei interessiert mich, ob du sie für nützlich hältst, auf einer Skala von 1 bis 3.

Dabei bedeutet:

1. Ist sehr wichtig, brauche ich unbedingt
2. Könnte nützlich sein, ist aber nicht unbedingt notwendig
3. Würde ich wahrscheinlich nie oder nur selten benutzen

Ich verspreche weder, dass die 1er sofort implementiere, noch dass die 3er auf keinen Fall kommen. Es kann sein, dass 1er sich als extrem aufwendig herausstellen und lange brauchen, und es kann sein, dass ich ein von dir als 3er eingestuftes Feature trotzdem einbaue, weil es mir gefällt.

Aber deine Einschätzung ist doch ein wertvolles Hilfsmittel für meine Planung.