

Astrodynamics
Anleitung und Dokumentation
Version 0.3

Marc Singer, Rafael Stauffer

25.02.2023

Versionshistorie

Version	Datum	Autor(en)	Änderungen
0.1	21.01.2023	RS	Erstellung
0.2	23.02.2023	RS	Einfügen Ziel und Zweck
0.3	25.02.2023	RS	Einfügen Nutzeranleitung

Inhaltsverzeichnis

1	Ziel und Zweck	3
2	Benutzeranleitung	4
2.1	Missionsliste	4
2.1.1	Grundlagen	4
2.1.2	Missionen nach Beschreibung suchen	5
2.1.3	Anlegen einer neuen Mission	5
2.1.4	Löschen einer Mission	5
2.1.5	Kopieren einer Mission	6
2.1.6	Editieren einer Mission	6
2.1.7	Simulieren einer Mission	6
2.2	Missions-Editor	7
2.2.1	Grundlagen	8
2.2.2	Hinzufügen einer Missionsbedingung	8
2.2.3	Missionsbedingungen	9
2.2.4	Löschen eines Planetoiden	9
2.2.5	Editieren eines Planetoiden	9
2.2.6	Hinzufügen eines Planetoiden	9
2.2.7	Hinzufügen eines Raumschiffs	10
2.3	Planetoid-Editor	10
2.4	Simulator	10
3	Technische Dokumentation	11
3.1	Applikationsdokumentation	11
3.1.1	Maven build	11
3.1.2	Diagramme	11
3.2	Themenumsetzung	11
3.2.1	Writeyourtitlehere	11
	Literatur	12
	Abbildungsverzeichnis	13
	Tabellenverzeichnis	14

Kapitel 1

Ziel und Zweck

Dieses Projekt hat das Ziel die teilweise kontraintuitiven Gesetzmässigkeiten welche im Weltraum gelten greifbar zu machen. Der Author der primären Inspirationsquelle "Children of a Dead Earth"¹ schreibt dazu passend:

For me, though, I wanted a simulation, one that was actually based on real equations. This is because in my experience, whenever you develop system this complex, it tends to surprise you, and will often overturn your assumptions.

Da wir als Team bisher keine Erfahrungen im Bereich von Physiksimulationen hatten wurde als Ziel die Realisierung einer N-Körper-Simulation festgelegt welche zukünftig erweitert werden kann.

¹qswitched. *Children of a Dead Earth Origin Stories*. <https://childrenofadeadearth.wordpress.com/2016/05/06/origin-stories/>. Accessed: 2023-02-22. 2016.

Kapitel 2

Benutzeranleitung

2.1 Missionsliste

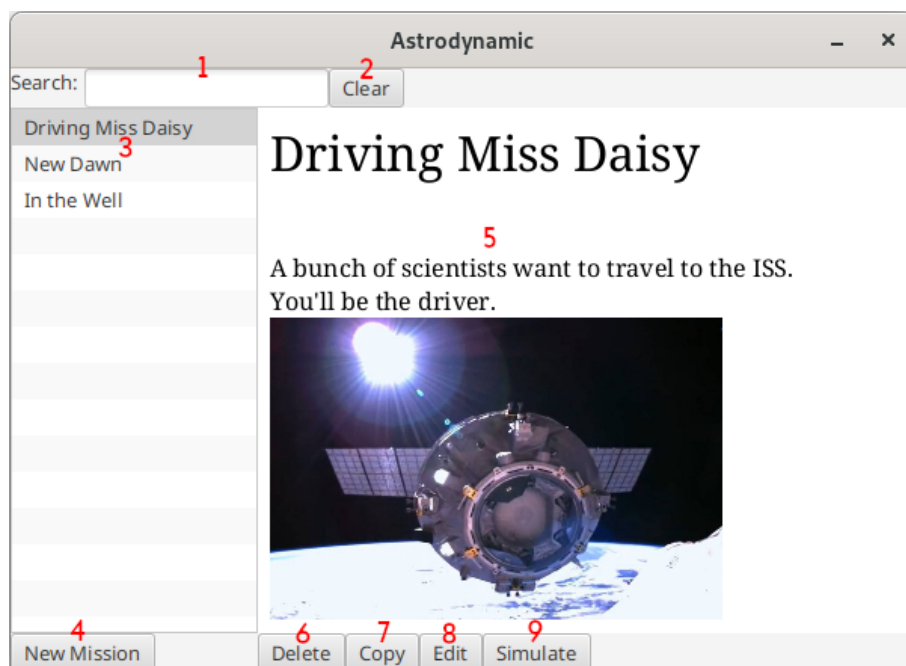


Abbildung 2.1: GUI Missionsliste mit Annotation

1. Suchfeld
2. Clear: Suchfeld leeren
3. Liste verfügbarer Missionen
4. New Mission: Neue Mission öffnen im Missions-Editor
5. Beschreibung der ausgewählten Mission
6. Delete: Ausgewählte Mission löschen
7. Copy: Ausgewählte Mission kopieren
8. Edit: Ausgewählte Mission öffnen im Missions-Editor
9. Simulate: Ausgewählte Mission öffnen im Simulator

2.1.1 Grundlagen

Die Missionsliste ist der Einstiegsbildschirm beim Start des Programs. Hat der Benutzer keine Mission gespeichert welche geladen werden kann so werden drei Testmissionen geladen. Am linken Rand befindet sich die Liste der verfügbaren Missionen. Anwählen einer Mission in der Liste per Klick mit der Linken

Maustaste lädt die Missionsbeschreibung in den rechten Anzeigebereich und ermöglicht mit diese Mission per Buttons unten rechts am Bildschirmrand weiter zu Interagieren.

2.1.2 Missionen nach Beschreibung suchen

Das Suchfeld führt eine sofortige Textsuche auf Missions-Name und -Beschreibung durch und zeigt auf Basis dieser nur passende Missionen in der Liste der verfügbaren Missionen. Durch drücken des Clear-Buttons können längere Sucheingaben sofort gelöscht und die Sortierung zurückgesetzt werden.

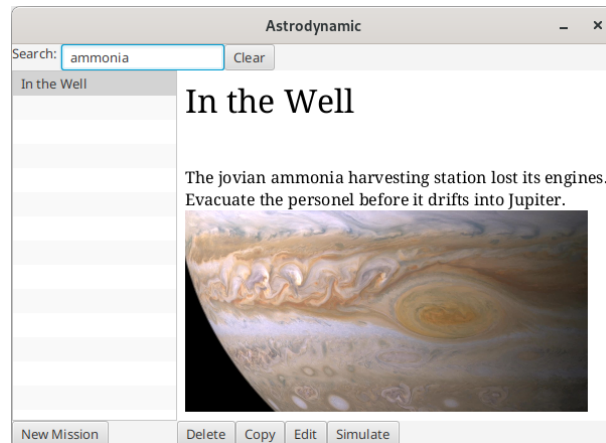


Abbildung 2.2: Missionsfilter bei Suche nach 'ammonia'

2.1.3 Anlegen einer neuen Mission

Klicken sie auf den "Neue Mission öffnen im Missions-Editor"-Button unten links. Es öffnet sich nun der Missions-Editor. Für Details zum editieren einer Mission konsultieren sie das [Kapitel Missions-Editor](#).

2.1.4 Löschen einer Mission

Wählen sie die Mission aus der Liste der verfügbaren Missionen per Mausklick aus. Klicken sie auf Delete. Ein Popup öffnet sich mit der Löschanfrage.

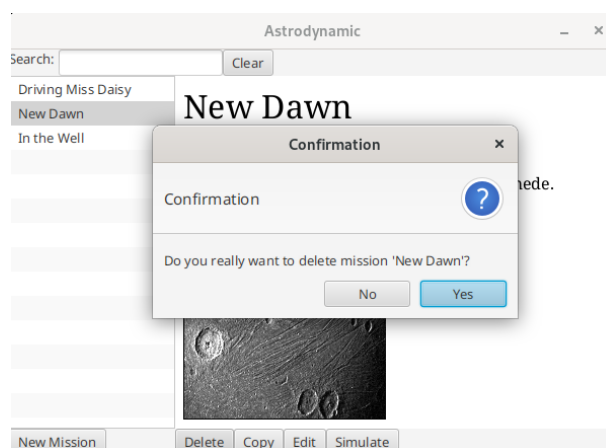


Abbildung 2.3: Sicherheitsabfrage bei Missionslöschung

Bestätigen sie das Popup mit Klick auf Yes. Die Mission wird aus der Liste der verfügbaren Missionen entfernt.

2.1.5 Kopieren einer Mission

Feature eingeplant aber unimplementiert in aktueller Version

Wählen sie die Mission aus der Liste der verfügbaren Missionen per Mausklick aus. Klicken sie auf Copy. Es öffnet sich nun der Missions-Editor mit der kopierten Mission. Für Details zum editieren einer Mission konsultieren sie das [Kapitel Missions-Editor](#).

2.1.6 Editieren einer Mission

Wählen sie die Mission aus der Liste der verfügbaren Missionen per Mausklick aus. Klicken sie auf Edit. Es öffnet sich nun der Missions-Editor mit der ausgewählten Mission. Für Details zum editieren einer Mission konsultieren sie das [Kapitel Missions-Editor](#).

2.1.7 Simulieren einer Mission

Wählen sie die Mission aus der Liste der verfügbaren Missionen per Mausklick aus. Klicken sie auf Simulate. Es öffnet sich nun der Simulator mit der ausgewählten Mission. Für Details zum simulieren einer Mission konsultieren sie das [Kapitel Simulator](#).

2.2 Missions-Editor

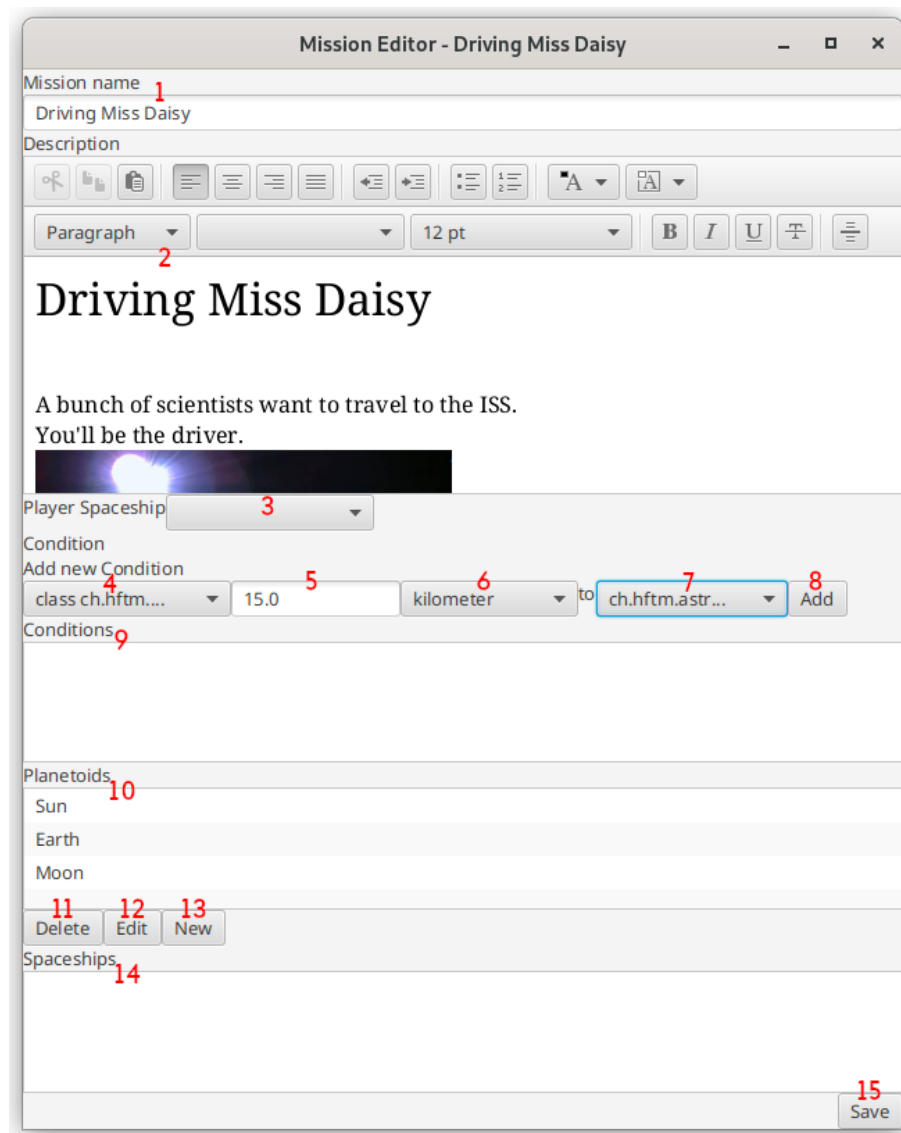


Abbildung 2.4: GUI Mission-Editor mit Annotation. Testmission 'Driving Miss Daisy' geöffnet.

1. Missionsname
2. Missionsbeschreibung HTML-Editor
3. Auswahl Spielerraumschiff
4. Missionsbedingung: Bedingungstyp-Dropdown
5. Missionsbedingung: Zahlenfeld
6. Missionsbedingung: Masseinheit-Dropdown
7. Missionsbedingung: Referenzobjekt-Dropdown
8. Missionsbedingung hinzufügen
9. Missionsbedingungen-Liste
10. Planetoiden-Liste
11. Planetoid entfernen
12. Planetoid editieren
13. Planetoid hinzufügen
14. Raumschiff-Liste
15. Missionsänderungen speichern

2.2.1 Grundlagen

Der Missions-Editor erlaubt das Ändern des Missions-Namen und Beschreibung. Durch das Hinzufügen von Missionsbedingungen, auch Conditions genannt, können Abbruchsbedingungen für die Simulation festgelegt und weitere dynamische Veränderungen an der Mission vorgenommen werden. Verwendete Planetoiden und Raumschiffe werden in den entsprechenden Listen aufgelistet.

2.2.2 Hinzufügen einer Missionsbedingung

Wählen sie im Bedingungstyp-Dropdown den passenden Bedingungstypen. Siehe [Abschnitt Missionsbedingungen](#) für eine komplette Liste der möglichen Bedingungstypen, ihren Parametern, und Funktionsweise. Zahlenfeld, Grössenangabe und Referenzobjekt werden dynamisch ein- oder ausgeblendet.

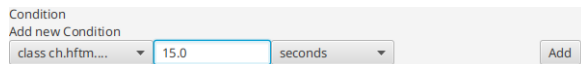


Abbildung 2.5: MaximumTime

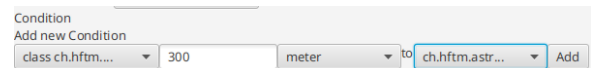


Abbildung 2.6: Approach

Sollte das Zahlenfeld oder das Referenzobjekt eingeblendet werden so ist eine Eingabe respektive Auswahl zwingend. Die Masseinheit kann jederzeit geändert werden, ein valider Wert im Zahlenfeld wird in die neue Einheit umgewandelt.

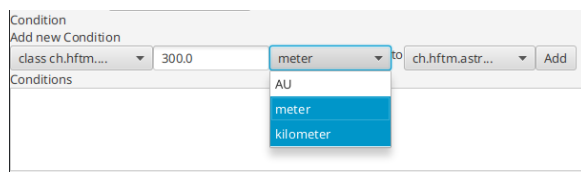


Abbildung 2.7: Masseinheit Meter

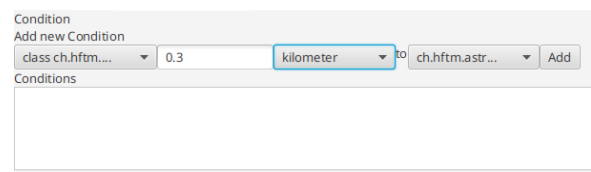


Abbildung 2.8: Masseinheit Kilometer

Klicken sie auf den Add-Button um die Missionsbedingung hinzuzufügen. Die Missionsbedingung wird nun in der Missionsbedingungen-Liste aufgeführt.

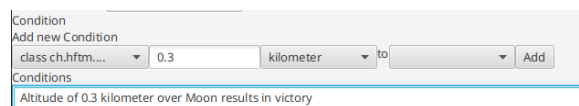


Abbildung 2.9: Neue Approach-Missionsbedingung hinzugefügt

2.2.3 Missionsbedingungen

Bedingung	Parameter	Funktionsweise
MaximumTime	Zeitwert	Mission gilt als Fehlschlag wenn Missionsdauer den Zeitwert überschreitet
HoldoutTime	Zeitwert	Mission gilt als Gewonnen wenn Missionsdauer den Zeitwert überschreitet
Approach	Distanz und Referenzobjekt	Mission gilt als Gewonnen wenn Spielerraumschiff die maximale Distanz zum Referenzobjekt erreicht oder unterschreitet
Avoid	Distanz und Referenzobjekt	Mission gilt als Fehlschlag wenn Spielerraumschiff die maximale Distanz zum Referenzobjekt erreicht oder unterschreitet
Depart	Distanz und Referenzobjekt	Mission gilt als Gewonnen wenn Spielerraumschiff die minimale Distanz zum Referenzobjekt erreicht oder überschreitet
SetupHeavyLander	Distanz und Referenzobjekt	Platziert das Raumschiff 'Heavy Lander' in ein Orbit um Referenzobjekt mit Höhe von Distanz
SetupISS	Distanz und Referenzobjekt	Platziert das Raumschiff 'ISS' in ein Orbit um Referenzobjekt mit Höhe von Distanz

Tabelle 2.1: Verfügbare Missionsbedingungem

2.2.4 Löschen eines Planetoiden

Wählen sie den zu löschenden Planetoiden mit einem Klick aus der Planetoiden-Liste aus. Klicken sie den Delete-Button. Es öffnet sich eine Sicherheitsabfrage.

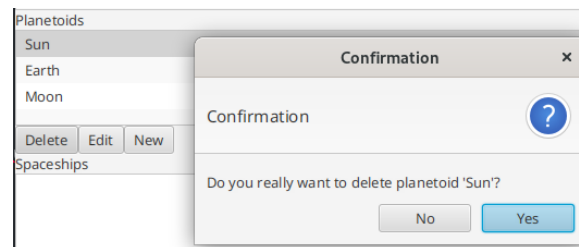


Abbildung 2.10: Sicherheitsabfrage bei Planetoidenlöschung

Bestätigen sie das Popup mit Yes. Der Planetoid ist nun aus der Mission entfernt und die Planetoiden-Liste aktualisiert worden.

2.2.5 Editieren eines Planetoiden

Wählen sie den zu editierenden Planetoiden mit einem Klick aus der Planetoiden-Liste aus. Klicken sie auf den Edit-Button. Es öffnet sich nun der Planetoid-Editor mit dem ausgewählten Planetoiden. Für Details zum Planetoid-Editor konsultieren sie das [Kapitel Planetoid-Editor](#).

2.2.6 Hinzufügen eines Planetoiden

Feature eingeplant aber unimplementiert in aktueller Version

Klicken sie auf den New-Button unterhalb der Planetoiden-Liste. Es öffnet sich nun der Planetoid-Editor. Für Details zum Planetoid-Editor konsultieren sie das [Kapitel Planetoid-Editor](#).

2.2.7 Hinzufügen eines Raumschiffs

Zum hinzufügen eines Raumschiffs benutzen sie die Condition 'SetupHeavyLander'. Siehe [Abschnitt Hinzufügen einer Missionsbedingung](#).

2.3 Planetoid-Editor

2.4 Simulator

Kapitel 3

Technische Dokumentation

3.1 Applikationsdokumentation

3.1.1 Maven build

3.1.2 Diagramme

3.2 Themenumsetzung

3.2.1 Writeyourtitlehere

Literatur

- NASA, Phil Davis. *Ganymede in depth*. <https://solarsystem.nasa.gov/moons/jupiter-moons/ganymede/in-depth/>. Accessed: 2023-01-21. 2021.
- Pulver, David. *Transhuman Space*. Steve Jackson Games, 2002. ISBN: 1-55634-454-6.
- qswitched. *Children of a Dead Earth Origin Stories*. <https://childrenofadeadearth.wordpress.com/2016/05/06/origin-stories/>. Accessed: 2023-02-22. 2016.

Abbildungsverzeichnis

2.1	GUI Missionsliste mit Annotation	4
2.2	Missionsfilter bei Suche nach 'ammonia'	5
2.3	Sicherheitsabfrage bei Missionslöschung	5
2.4	GUI Mission-Editor mit Annotation. Testmission 'Driving Miss Daisy' geöffnet.	7
2.5	MaximumTime	8
2.6	Approach	8
2.7	Masseinheit Meter	8
2.8	Masseinheit Kilometer	8
2.9	Neue Approach-Missionsbedingung hinzugefügt	8
2.10	Sicherheitsabfrage bei Planetoidenlöschung	9

Tabellenverzeichnis

2.1 Verfügbare Missionsbedingungem 9