

Entwicklung Interaktiver Systeme

Wintersemester 2017/2018

Dozenten

Prof. Dr. Gerhard Hartmann
Prof. Dr. Kristina Fischer

Betreuer

Sheree Saßmannshausen
Daniela Reschke

Gruppe 25

Aysenur Ulu 11113081
Recep Tayyip Camurluoglu 11110478

Nutzungsprobleme:

Die sortierten Gegenstände in einem Raum sparen den Menschen an Platz und Übersicht. Jeder Mensch nimmt den Raum anders zu Erscheinung, wodurch es auch verschiedene Möglichkeiten gibt ihn zu füllen.

Nun stehen wir vor einem leerem Raum und sind im Besitz endlich vieler Gegenstände, diese haben wir uns vorgenommen sortiert einzuräumen.

Das hin und her schieben bei Unzufriedenheit, führt bei großen Gegenstände wie z.B. einem Sofa zu sehr großen Aufwänden.

Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass beim ersten Mal alles richtig liegt?

Zielsetzung:

Mit dem richtigen Angehen beim Sortieren und die unendliche Auswahl, können Gefahren aus den Weg geräumt werden und Fehler dynamisch bereinigt werden. Das bewusste Platzieren jedes einzelnen Gegenstandes führt dazu, dass z.B. zerbrechliche Gegenstände in Sicherheit stehen können.

Die hohen Gegenstände werden vom Kippen bewahrt z.B. stehen sie nicht frei in einer Fläche im Kofferraum.

Ein weiteres Kriterium ist das Sparen durch effizientes Platzieren.

Wenn das erste Gegenstand richtig positionieren ist, spart es den nächsten Gegenstand an Platz und so auch das Nächste.

Verteilte Anwendungslogik:

Der Raum den man praktisch besitzen will, wird theoretisch durch die Anwendung erzeugt.

Es wird eine Fläche erstellt in der man Objekte platzieren kann.

Das erwähnte Objekt kann Eigenschaften zugeteilt werden, die den anderen Objekten in der erzeugten Fläche beeinflusst.

Die erstellten Räume können jederzeit abgespeichert werden, wodurch bei einem Umzug oder Ideenwechsel alles vorhanden bleibt.

Wirtschaftliche und Gesellschaftliche Relevanz:

Ein Thema was bei der Wirtschaft sehr wichtig ist, ist die Zeit.

Wir achten auf sofortige und exakte Platzierungen der Objekte, was zeitsparender und flexibler zu positionieren hilft.

Die Anwendung dient als Schaubild um Benutzer, davon profitieren zulassen ohne Erfolgslücken zu handeln.

Der Benutzer muss nicht in der realen Welt in Besitz dieses Raumes sein, sondern kann dies für die Zukunft geplant vorangehen.