

DEFFU-Übersicht

-T Tobias Gels

1. Analyse
 - 1.1. LockstepSystem definieren
 - 1.2. Besonderheiten VR definieren
 - 1.3. Hardware mit ButtonEvents definieren
 - 1.4. Tests aktualisieren
2. Aufstellung eigener Strukturen
 - 2.1. Vordefinierung Schichten des Frameworks
 - 2.2. Definierung benötigter Klassen
 - 2.3. Definierung der Interfaces
 - 2.4. UML-Diagramm erstellen
3. Implementierung der Strukturen
 - 3.1. Photon Setup
 - 3.2. Player-Management
 - 3.3. Implementierung der Positionsdaten
 - 3.4. Implementierung Button-Aktionen
4. Implementierung der Features
 - 4.1. Aktionen bei Button-Events
 - 4.2. Nutzervisualisierung
5. Testen
 - 5.1. Testdurchlauf mit 2 Nutzern
 - 5.2. Testdurchlauf mit 3 Nutzern
6. Evaluation
 - 6.1. Bewertung Kommunikation
 - 6.2. Eigene Lösung mit bestehenden Lösungen vergleichen