|  |
| --- |
| Unity3D in CAVE  Pflichtenheft  **Julien Villiger, Daniel Inversini**  **V1.00, 04.03.2015** |
| **Berner Fachhochschule**  Technik und Informatik  Informatik |

Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeines 3

2 Voranalysen und Grobdesign 4

3 Funktionale Anforderungen 5

4 Nicht Funktionale Anforderungen 6

5 Administratives 7

6 Abbildungsverzeichnis 8

7 Tabellenverzeichnis 8

8 Glossar 8

9 Literaturverzeichnis 8

10 Anhang 8

11 Versionskontrolle 8

# Allgemeines

## Zweck dieses Dokumentes

Dieses Dokument beschreibt, wie die Anforderungen gelöst werden sollen.

## Umfang der Projekt 2 Arbeit

Beschrieb vom PDF

## Ziele der Arbeit

- Auch aus dem PDF

- Dokumentierte API

-

## Abgrenzungen

Unity3D, kein C++

## Voraussetzungen und Ressourcen

Unity3D Kurs

Knowhow

CAVE Verwendung

# Voranalysen und Grobdesign

## Equalizer

Machbarkeitsprüfung des Equalizer Frameworks.

## Chromium

Machbarkeitsprüfung der Chromium Bibliothek.

## Unity3D Standalone

Machbarkeitsprüfung einer Standalone Lösung.

## MiddleVR

Machbarkeitsprüfung / Testing von MiddleVR

## Prototyping

Basierend auf Voranalysen Prototyp erstellen.

# Funktionale Anforderungen

## Adaption Unity Game in CAVE

Ein Unity3D Game soll mittels einer erstellten Bibliothek / Wrapper Class / ... so manipuliert werden, dass mittels sämtlicher Leinwände des CAVEs das Game stereoskopisch dargestellt wird.

## Kompatibilität

Sämtliche Unity3D Games mit Sourcecode.

# Testing

# Nicht Funktionale Anforderungen

## Presence

Die mentale Immersion wird durch den CAVE deutlich gesteigert im Vergleich zur normalen Ausführung des Unity3D Games.

## Schnittstelle, Plugin

kA

## Wiederverwendbarkeit

kA

## Ergonomie

Gute API, Pluginschnittstelle, Tutorial, ...

# Administratives

## Projektplan

Screenshot der GANTT Übersicht?

## Meilensteine

# Abbildungsverzeichnis

**Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.**

# Tabellenverzeichnis

Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.

# Glossar

**Auinweon**

Et ut aut isti repuditis qui ium 7

**Batnwpe**

Et ut aut isti repuditis qui ium 9

**Cowoll**

Et ut aut isti repuditis qui ium 11

# Literaturverzeichnis

**Literatureintrag**

*Autorname, Autorvorname, Buchtitel, Verlag, Ort, Ausgabe, Jahr* 7

**Literatureintrag**

*Autorname, Autorvorname, Buchtitel, Verlag, Ort, Ausgabe, Jahr* 9

**Literatureintrag**

*Autorname, Autorvorname, Buchtitel, Verlag, Ort, Ausgabe, Jahr* 11

# Anhang

Et ut aut isti repuditis qui ium nonsecturia quis incientiae laborem elliquis et quatur, sitiur aut od moluptatur aut ea conseque peri sim erro essequisit remporia dem et landi dest, cone poris quunt volecab ipidero quatur ad quibusamus.

# Versionskontrolle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Datum** | **Beschreibung** | **Autor** |
| 0.1 | 04.03.2015 | Dokument erstellt / Struktur definiert | Daniel Inversini |
| 0.2 | 04.03.2015 | Struktur überarbeitet | Julien Villiger |
| 1.0 | 10.03.2015 | Update | Julien Villiger |