**Search Robot**

****

**Vision**

**Roboter**

**Camille Zanni (zannc2)**

**Simon Gfeller (gfels4)**

# Inhalt

Contents

[Inhalt 2](#_Toc367793368)

[Änderungsverzeichnis 3](#_Toc367793369)

[Einleitung 3](#_Toc367793370)

[Problemstellung 3](#_Toc367793371)

[Andere Anforderungen oder Bedingungen 3](#_Toc367793372)

[Stakeholder Beschreibung 3](#_Toc367793373)

# [Änderungsverzeichnis](http://dict.leo.org/forum/viewWrongentry.php?idThread=534143&idForum=6&lang=de&lp=ende)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Datum | Beschreibung | Author |
| Erster Entwurf | 23 Sept 2013 | Ein erster Entwurf, die Vison nur grob Beschrieben | gfels4/zannc2 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Einleitung

Das Ziel dieses Projektes ist es, dass der User in einem ersten Schritt eine Landschaft mit verschiednenen Hindernissen (Kreise und Linien) kreieren kann. In einem zweiten Schritt wird der Benutzer einen Software-Roboter beauftragen, von einem beliebigen wählbaren Startpunkt aus den Pfad zu einem beliebig definierten Zielpunkt zu finden.

# Problemstellung

Der Softwarerobotter, welcher das Ziel finden soll, ist mit einem Distanzsensor ausgestattet. Der Distanzsensor des Roboters hat eine limitierte Kapazität von

„- 90 °“ bis „+ 90 °“ in seiner Bewegungsrichtung.

Der Roboter kennt beim Start die Landschaft mit den Hindernissen noch nicht, muss sie also während dem Suchen des Ziels erst noch kennenlernen. Die Pfade, welcher der Roboter bereits zurückgelegt hat, kann er sich speichern. Auch die Hindernisse, welche aus Kreisen oder Linien bestehen, wie auch die Seitenbegrenzung der Spielfläche, wird sich der Roboter speichern.

# Andere Anforderungen oder Bedingungen

Die Software ist für genau einen User gemacht, welcher sie lokal auf dem Rechner installieren und ausführen kann.

Die Applikation muss mit Hilfe von UML und einer der Programmiersprachen C, C++, C# oder Java realisiert werden.

Die Applikation soll auf den gängigen Betriebssystemen von Windows und auch Unix/GNU-Linux Systemen installiert und ausgeführt werden können.

# Stakeholder Beschreibung

* **Benutzer:** Er will das Programm möglichst einfach bedienen können und Spass daran haben.Kontakt: nicht definiert
* **Professor:**   
  kontakt: Jean-Pierre Caillot, clj1@bfh.ch
* **Software Entwickler:** Die Software Entwickler haben ein neues, interessants Projekt.   
  Kontakt: Simon Gfeller, gfels4@bfh.ch  
   Camille Zanni, zannc2@bfh.ch