

Orxonox PPS Zwischenbericht

1 Einleitung

Das PPS behandelt Open Source Programmierung und im spezifischen die Arbeit am Projekt Orxonox. Dieses Dokument enthält eine Zusammenfassung der Arbeiten und Geschehnissen im und rund um das PPS. Das PPS wird von Patrick Bönzli und Benjamin Grauer durchgeführt. Start: 22.Oktober 2005, Ende: 08.Februar 2006

2 Teilnehmer Mutationen

Das PPS startete mit einer Teilnehmerzahl von 8 Personen. Mutationen:

- Manuel Leuenberger hinzugekommen, da er auch gerne an Orxonox mitprogrammieren wollte.
- Younanian, Ilan ausgetreten, da er mehr Zeit braucht um sein Vordiplom vorzubereiten.

3 Kursprogramm

In den ersten vier Kurswochen haben wir den Studenten eine Einführung in Orxonox und die Open Source Software Entwicklung gegeben. Wir haben mit den Studenten jeweils nach dem Kurs das Gelernte in die Tat umgesetzt. Parallel dazu haben wir an zwei Mini-Projekten gearbeitet.

3.1 Mini-Projekt

- Entwicklung eines Netzwerk Interfaces zu Orxonox: Sechs Studenten haben sich für dieses Mini-Projekt entschieden. Zusammen haben wir ein minimal Interface zusammengebaut, dass innerhalb der vier Wochen fertig wurde (Verantwortlicher: Patrick)
- Entwicklung eines neuen Raumschiffes für das Spiel: Zwei Studenten haben sich dafür entschieden ein neues Raumschiff zu entwickeln (Verantwortlicher: Benjamin).

Nach einer Teamsitzung haben wir die Mini-Projekte abgeschlossen und die Erfahrungen aus den Projekten zusammengefasst.

3.2 Projekt

Für die Projektarbeit haben wir kleinere Teams für gebildet. Folgende Projektarbeiten wurden gewählt:



Spaceship Control : Entwicklung einer Steuerung für die verschiedenen Raumschiffotypen in Orxonox. Vereinheitlichung des Spielinterfaces und Möglichkeit Raumschiffe zu wechseln. (Verantwortlich: Patrick, Team: Benjamin Knecht, Silvan Nellen)

Network Interface : Vervollständigung des Netzwerkinterfaces für Orxonox. Implementierung eines Handshakes für Client-Server Netze und Synchronisierung der Clients mit dem Server. (Verantwortlich: Patrick, Team: Christoph Renner, Benjamin Wüst)

Animated Textures : Projektion von beliebigen mpeg filmen auf Texturen im Spiel. Nützlich z.B. für Explosionen, Feuer Effekte, Wasser Effekte, etc. (Verantwortlich: Benjamin, Team: David Hasenfratz, Stefan Lienhard)

Power-Up : Möglichkeit im Spiel Power-Ups aufzunehmen, wie z.B. mehr Munition, mehr Leben, Energie etc. (Verantwortlich: Benjamin, Team: Manuel Leuenberger)

Hight Map : Entwicklung eines 3DModels, das aus einem schwarz-weiss konturenbild eine 3D Landscape macht. (Verantwortlich: Benjamin, Team: Claudio Botta)

Die Projektgruppen mussten je eine Roadmap und ein UML-ClassDiagram zu ihren Projekten erstellen (auf der jeweiligen Projektseite einsehbar). Wir haben während der Entwicklungsarbeit regelmässig ihren Code durchgelesen und per Mail Anregungen gegeben. Wo es verlangt oder nötig war, haben wir auch im ETZ Foyer Unterstützungsarbeit geleistet.

3.3 Weitere Anlässe

Neben dem Kursprogram und der Projektarbeit haben wir noch weitere Anlässe durchgeführt, die bei den Studenten sehr positiv angekommen sind:

- 15.12.2005 - Exkursion ins EDome: Wir haben die PPS Studenten ins EDome eingeladen um ihnen die Welt der modernen Computerspiele aufzuzeigen. Dort hatten die Studenten Zeit um die Spiele auf Herz und Niere zu testen (mit anderen Worten: LAN-Party).
- 22.12.2005 - Weihnachtliches PPS Fondueessen: Wir haben die Studierenden zu einen Fondueessen eingeladen.

4 Arbeitsmoral

Die Studenten arbeiten sehr engagiert an ihren Projekten. Obwohl unsere PPS Stunde am Mittwoch offiziell nur von 13Uhr bis 15Uhr stattfinden würde, bleiben die Studenten praktisch ausnahmslos bis mindesens um 16 Uhr. Die Hälfte der Studenten bleiben sogar bis 18Uhr im Praktikum (spätestens um 18Uhr werfen wir die Studenten aus dem Praktikum).

Es wäre allenfalls zu prüfen, ob die Studenten nicht sogar 5 oder 6 PPS Punkte für das Praktikum erhalten könnten, da alle ausnahmslos bis 16Uhr bleiben und zu Hause eine sehr engagierte Arbeit leisten.



5 Aussicht

Die Studenten werden in der Woche vom 06. Februar ihre Arbeit in Form einer kleinen Präsentation vorführen. Dazu sind Sie freundlichst eingeladen, um sich selber von der Qualität der Arbeit zu überzeugen. Natürlich sind Sie auch eingeladen in den PPS Lektionen beizuwohnen, sie findet jeden Mittwoch jeweils von 13-17Uhr im ETL F11 statt. Für die Präsentation in der letzten Semesterwoche brauchen wir noch einen Vorlesungsraum, der gross genug ist um 20-40 Leuten Platz zu bieten.

6 Arbeitsaufwand Assistenten

Wir denken, dass sich unsere Angagiertheit auch ein Stück in der Motivation der Studenten widerspiegelt. Wir haben für dieses PPS viel Zeit in die Betreuung investiert. Wir führen im folgenden den wöchentliche Arbeitsaufwand auf, der ausschliesslich für die Betreuung des PPS entstanden ist:

- Vorbereitung der PPS Stunde: 2h
- PPS Lektion, Präsenzzeiten: 5h
- Weitere Betreuung der Studierenden: 1h

Diese Zeitangaben sind über die ersten 10 Wochen gemittelt und sind viel mehr, als wir zu beginn erwartet haben. Es ist auch mehr, als das Departement-ITET uns als finanzielle Entschädigung zugesichert hat. Wieviel von der gesamten Arbeitszeit vom Departement ITET entschädigt wird, müssen Sie entscheiden. Wir wären froh, wenn der Lohn für die PPS Arbeit in den ersten Ferienwochen ausgezahlt werden könnte.

7 Weiteres Material

Sie finden das Material (Folien, Script, Wiki-Seiten) zu unserem PPS online:

https://www.orxonox.net/cgi-bin/trac.cgi/wiki/PPS_TimeTable - Das Kursprogramm

<https://www.orxonox.net/cgi-bin/trac.cgi/timeline> - Die timeline des Projekts: wer arbeitet wann

https://www.orxonox.net/cgi-bin/trac.cgi/wiki/PPS_Projects - Projekt Übersicht

