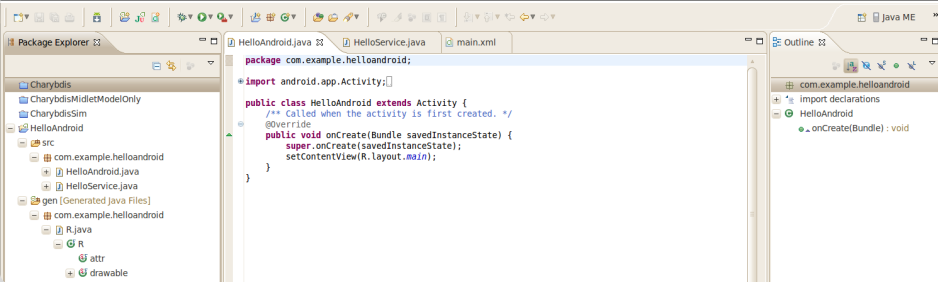


Praxis der Softwareentwicklung – SS 2015

Auftaktveranstaltung, 20. April 2015

Prof. Dr. Gregor Snelting, Andreas Zwinkau

LEHRSTUHL PROGRAMMIERPARADIGMEN



The screenshot shows an IDE window with the following components:

- Package Explorer:** Shows a project structure with folders for 'Charybdis', 'CharybdisMidletModelOnly', 'CharybdisSim', and 'HelloAndroid'. Under 'HelloAndroid', there is a 'src' folder containing a package 'com.example.helloandroid' with files 'HelloAndroid.java' and 'HelloService.java'. There is also a 'gen' folder for generated files, including 'com.example.helloandroid', 'R.java', and 'R'.
- Main Editor:** Displays the code for 'HelloAndroid.java'. The code is as follows:

```
package com.example.helloandroid;

import android.app.Activity;

public class HelloAndroid extends Activity {
    /** Called when the activity is first created. */
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.main);
    }
}
```
- Outline:** Shows the class hierarchy for 'com.example.helloandroid', including 'import declarations', 'HelloAndroid', and a method 'onCreate(Bundle) : void'.

PSE-Homepage: <http://pp.ipd.kit.edu/lehre/SS2015/pse/>

Persönlich:



Andreas Zwinkau

Raum 031, (Geb. 50.34)

Sprechzeiten: nach Vereinbarung



Prof. Dr.-Ing. Gregor Snelting

Raum 021, (Geb. 50.34)

Sprechzeiten: Di, 13 – 14 Uhr

Die Teams werden in **dieser Woche** via **WebInScribe** eingeteilt

URL: <http://webinscribe.ira.uka.de/pse2015>

- Eintragungen** sind ab sofort **bis Donnerstag 18:00 Uhr** möglich
- Anmeldung** mit **Studierenden-Account (u-Nummer) des SCC**, **nicht** KIT-Benutzer
- Lerngruppen** mit maximal 6 Teilnehmern sind möglich
- Ergebnis** ist voraussichtlich am Wochenende einsehbar

WebInScribe

Praxis der Softwareentwicklung (Dozenten der Informatik)

Tutorien bewerten

[Assistent abbrechen](#)

angemeldet als Denis Lohner [\[abmelden\]](#)

Tutorium	Termine	--	-	o	+	++
1. IAR Waibel/Talking to an Even Smarter Robot (auf Englisch)	1 Team So 00:10-00:20 (IAR Waibel)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. IAR Asfour/Graph. Umweltmodellierungstool f. humanoide Roboter	2 Teams So 00:30-00:38 (IAR Asfour)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. IOSB Beyerer/3D-Texturierung aus Befliegungsdaten	2 Teams So 00:40-00:46 (IOSB Beyerer)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. IOSB Beyerer/Deflektometrie in der Cloud	1 Team So 00:40-00:50 (IOSB Beyerer)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. IOSB Beyerer/Distributed Computing on a Heterogeneous Cluster	1 Team So 00:50-01:00 (IOSB Beyerer)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- Termin-Spalte: irrelevant, Treffen nach Absprache
- Bevorzugte Themen positiv bewerten!

- Das erste Treffen mit den Betreuern findet in der kommenden oder übernächsten Woche (27. April – 1. Mai) statt.
- Der genaue Termin variiert von Gruppe zu Gruppe.

Schauen Sie auf den Webseiten des Ihnen zugeteilten Themas nach, wann und wo Ihr erstes Gruppentreffen stattfindet.

- Kontaktieren Sie im Zweifelsfall die Betreuer für ihr Thema.

Prüfungsanmeldung: über das KIT-Studierendenportal

<https://studium.kit.edu/>

Anmeldezeitraum: bis **26. Mai**

Danach keine An- und Abmeldung mehr möglich.

⇒ Aussteiger bekommen 5.0 (Keine Ausnahmen!)

Anmeldung: zu

- **Praxis der Software-Entwicklung (PrNr. 529)**
und
- **Teamarbeit in der Software-Entwicklung (PrNr. 455)**

Bewertung:

Phase	Anteil
Pflichtenheft	10%
Entwurf	30%
Implementierung	30%
Qualitätssicherung	20%
Abschlusspräsentation	10%

Phase	von – bis	Dauer
Auftaktveranstaltung	20.04.	
WebInScribe	20.04. – 22.04.	
Erstes Gruppentreffen	27.04. – 01.05.	
Pflichtenheft	01.05. – 22.05.	3 Wochen
Entwurf	22.05. – 19.06.	4 Wochen
Implementierung	19.06. – 17.07.	4 Wochen
z.B. Klausurpause	18.07. – 31.07.	
Qualitätssicherung	03.08. – 21.08.	3 Wochen
interne Abnahme	24.08. – 28.08.	
Abschlusspräsentation	31.09. – 04.09.	

Phase	von – bis	Dauer
Auftaktveranstaltung	20.04.	
WebInScribe	20.04. – 22.04.	
Erstes Gruppentreffen	27.04. – 01.05.	
Pflichtenheft	01.05. – 22.05.	3 Wochen
Entwurf	22.05. – 19.06.	4 Wochen
Implementierung	19.06. – 17.07.	4 Wochen
z.B. Klausurpause	18.07. – 31.07.	
Qualitätssicherung	03.08. – 21.08.	3 Wochen
interne Abnahme	24.08. – 28.08.	
Abschlusspräsentation	31.09. – 04.09.	

Phase	von – bis	Dauer
Auftaktveranstaltung	20.04.	
WebInScribe	20.04. – 22.04.	
Erstes Gruppentreffen	27.04. – 01.05.	
Pflichtenheft	01.05. – 22.05.	3 Wochen
Entwurf	22.05. – 19.06.	4 Wochen
Implementierung	19.06. – 17.07.	4 Wochen
z.B. Klausurpause	18.07. – 31.07.	
Qualitätssicherung	03.08. – 21.08.	3 Wochen
interne Abnahme	24.08. – 28.08.	
Abschlusspräsentation	31.09. – 04.09.	

In jeder Gruppe: **Verbindliche** wöchentliche Treffen mit den Betreuern!

Lehrstuhl	Thema	Teams
IAR Asfour	Entwicklung eines graphischen Roboterkomponenten Management Tools	1
IOSB Beyerer	CyphWay: Implementierung einer mobilen Cloud-Anwendung für sensible Daten	1
IOSB Beyerer	Entwicklung eines graphischen Front-Ends für einen regelbasierten Klassifikator in der Bildverarbeitung	1
IOSB Beyerer	Mobile Reconnaissance Manual - interaktive Assistenz für Erkennungsaufgaben	1
IOSB Beyerer	SmartCampus-Service unter Nutzung des Web Genesis-Frameworks	1

IPD Reussner	Android-Applikation Speiseplan	Mensa-	3
IPD Tichy	Projektmanagement		3
ITEC Henkel	Modulares Multimedia-Werkzeug zum Testen von Videoencodern		2
ITI Sanders	Entwicklung eines Routenplaners		1
ITI Wagner	Campus Routenplaner		2
ITM Abeck	Eine HTML5- und REST-basierte Web-App für mobilitätseinge- schränkte Studierende - Der Acces- sibilityMapService		1
ITM Zitterbart	Aluminium - privacy preserving data exchange using Tor Hidden Services		2
IVD Dachsbacher	Echtzeit-Computergrafik in der Spie- leentwicklung		1

SCC Streit



Motivation System for an On-line
Course Platform

1

IAR Asfour

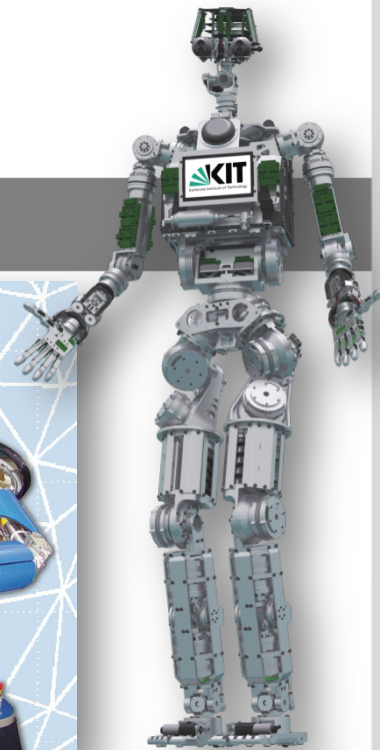
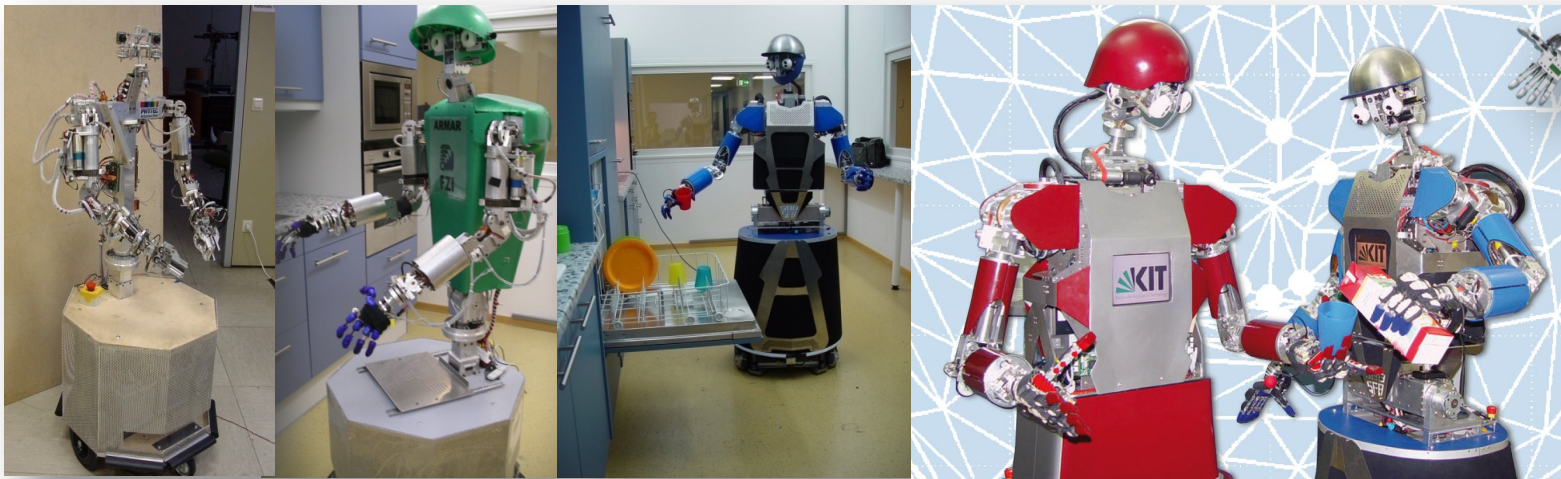
Entwicklung eines graphischen Roboterkomponenten Management Tools

Teams: 1

Entwicklung eines graphischen Roboterkomponenten Management Tools

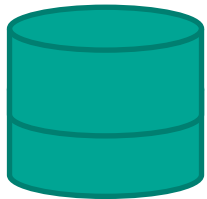
Manfred Kröhnert, Mirko Wächter und Tamim Asfour

High Performance Humanoid Technologies (H²T)
Department of Informatics, Institute for Anthropomatics and Robotics



<http://h2t.anthropomatik.kit.edu>

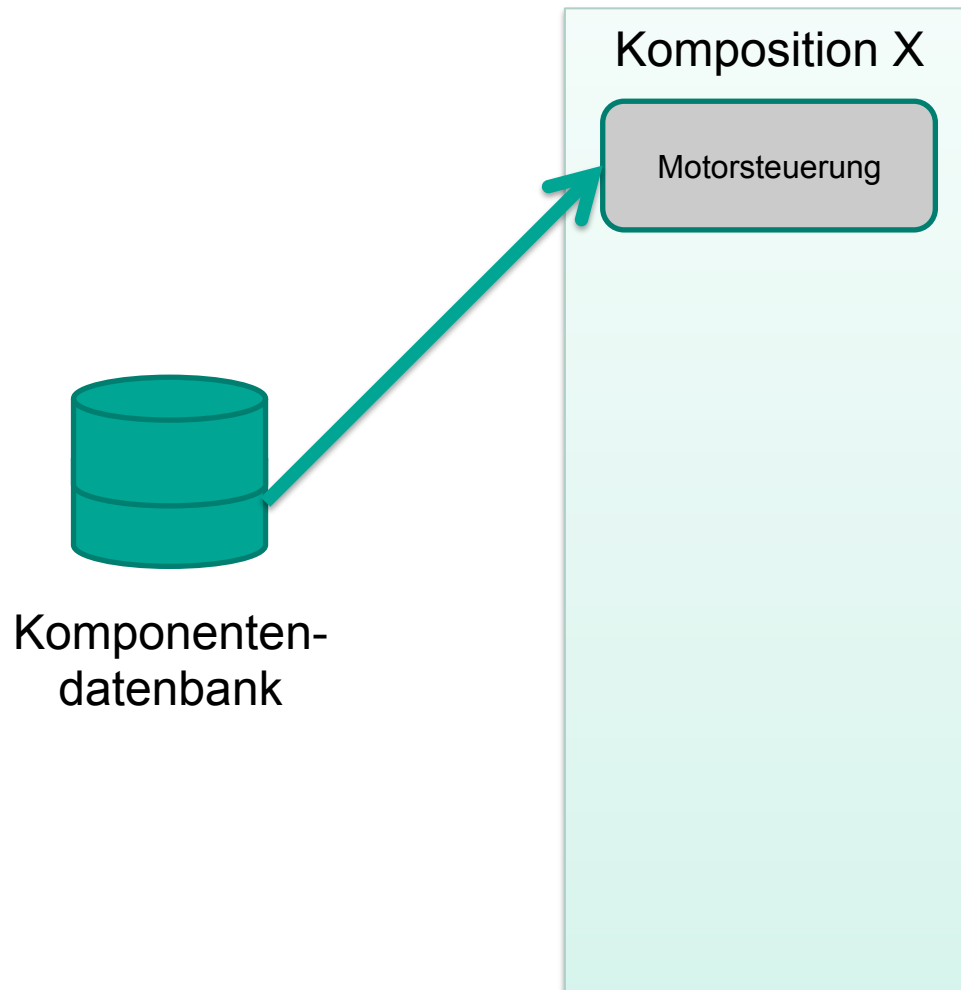
Ausgangspunkt



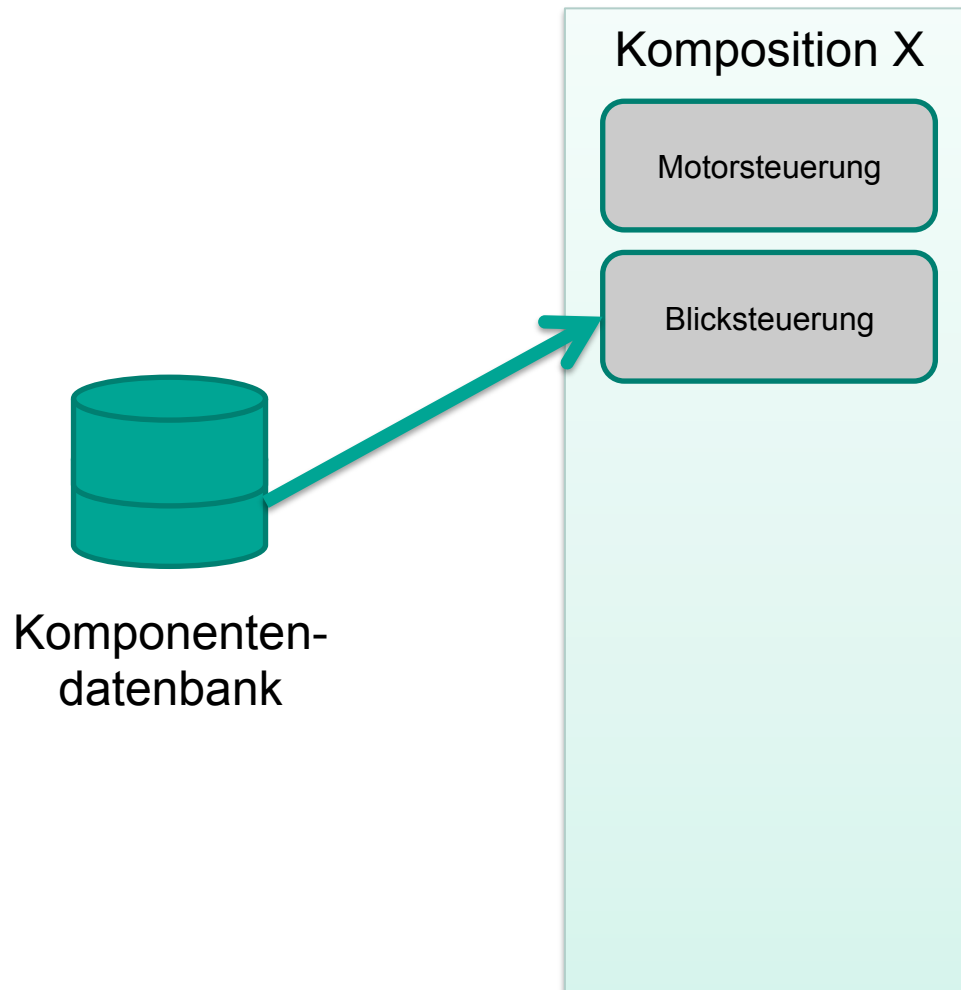
Komponenten-
datenbank



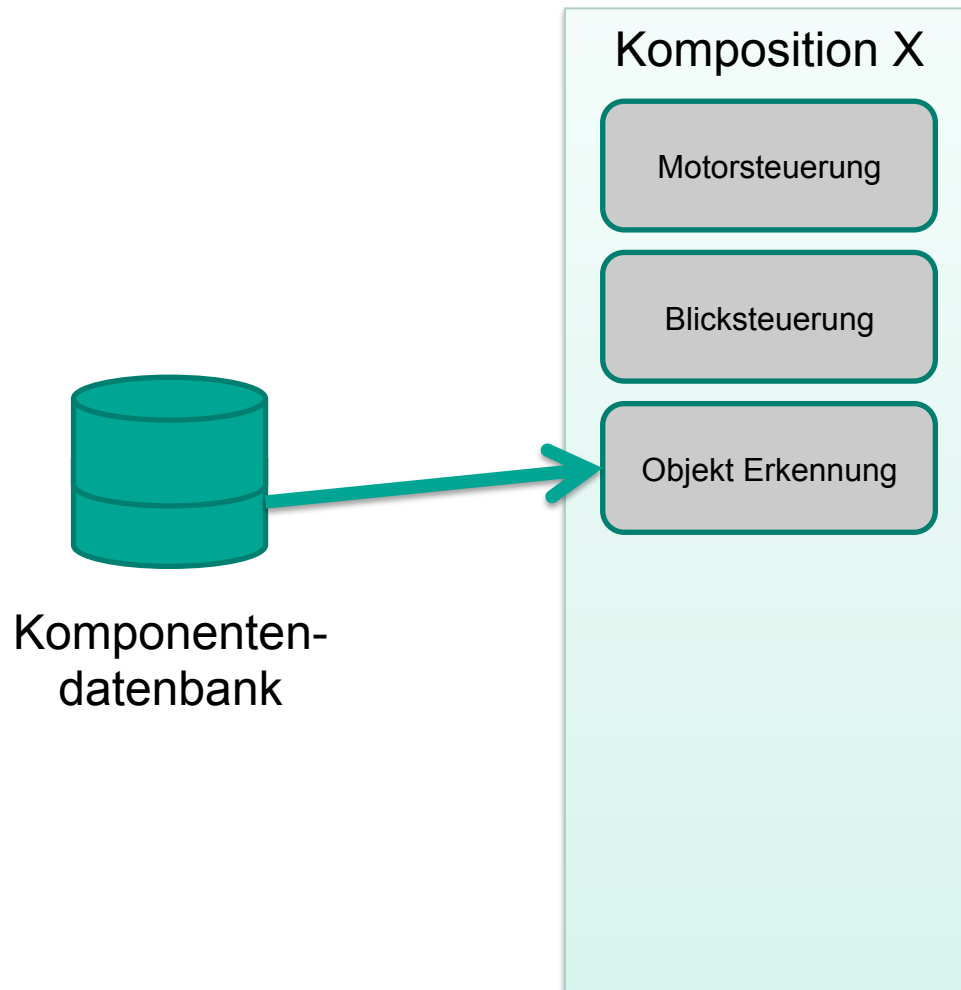
Komponenten auswählen



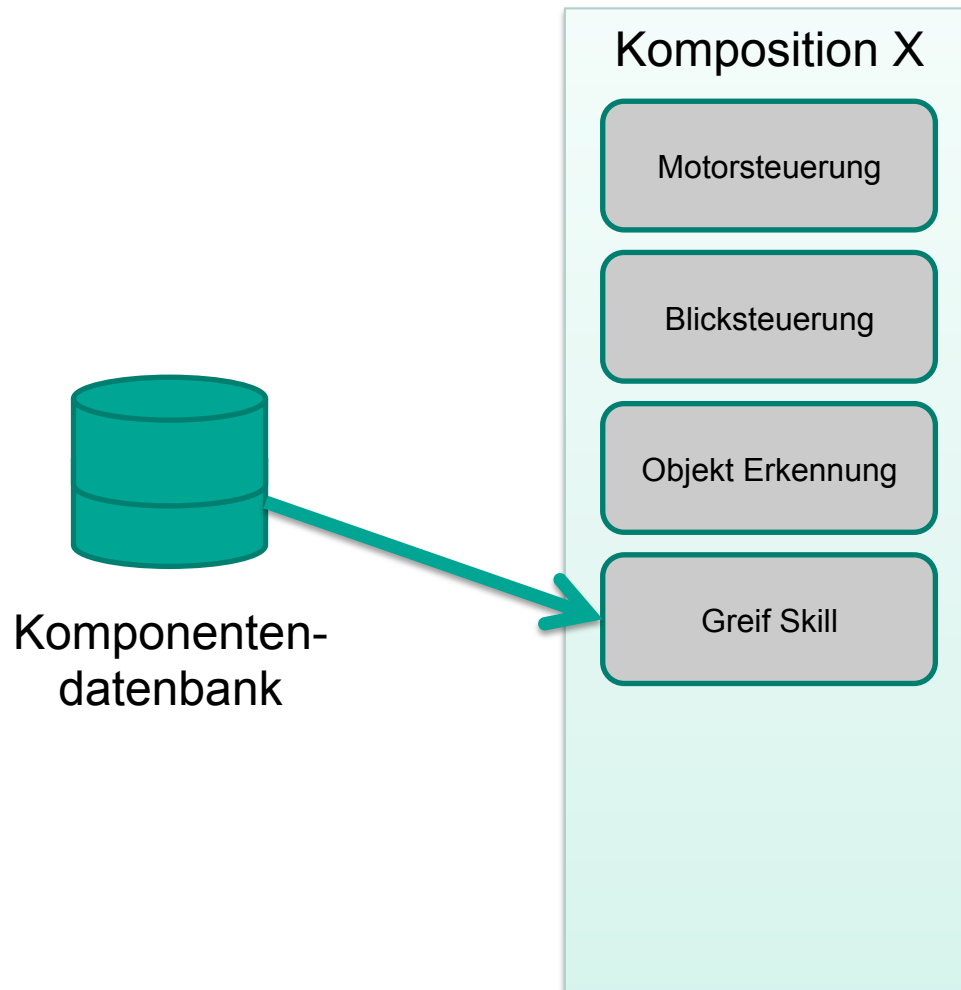
Komponenten auswählen



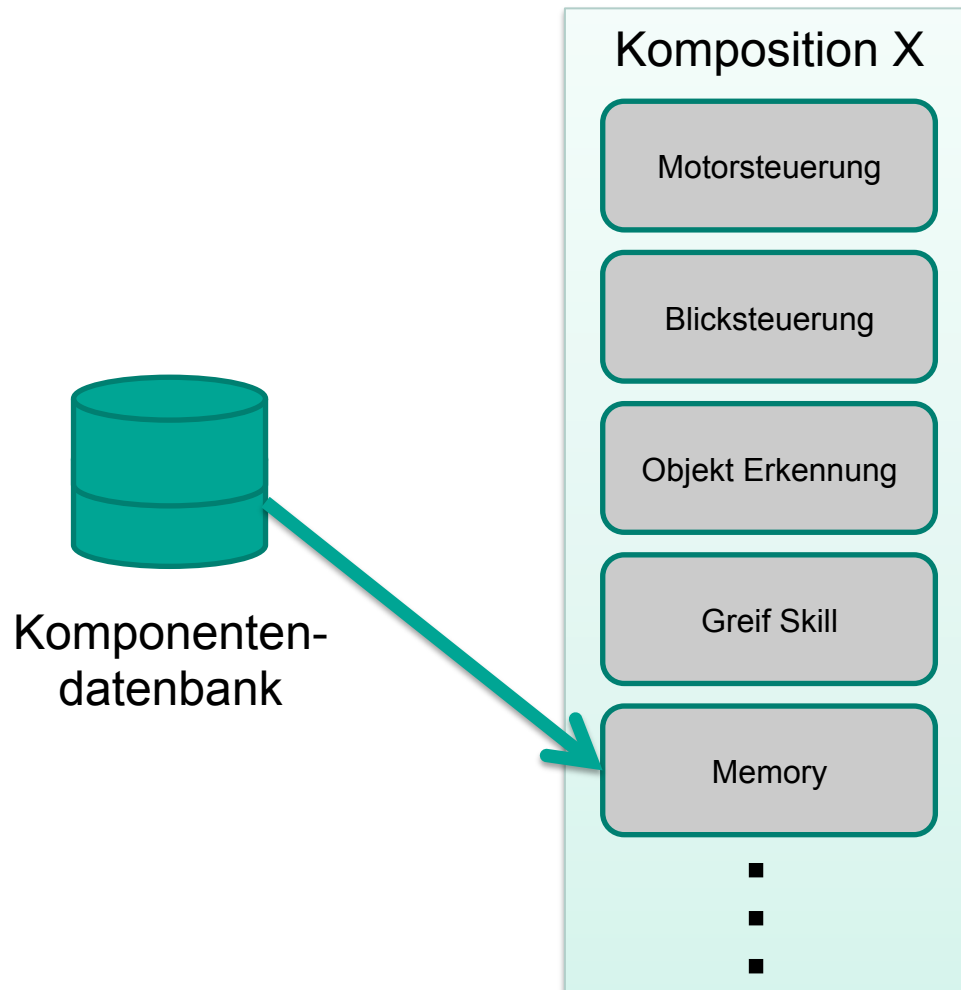
Komponenten auswählen



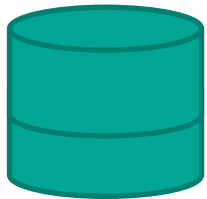
Komponenten auswählen



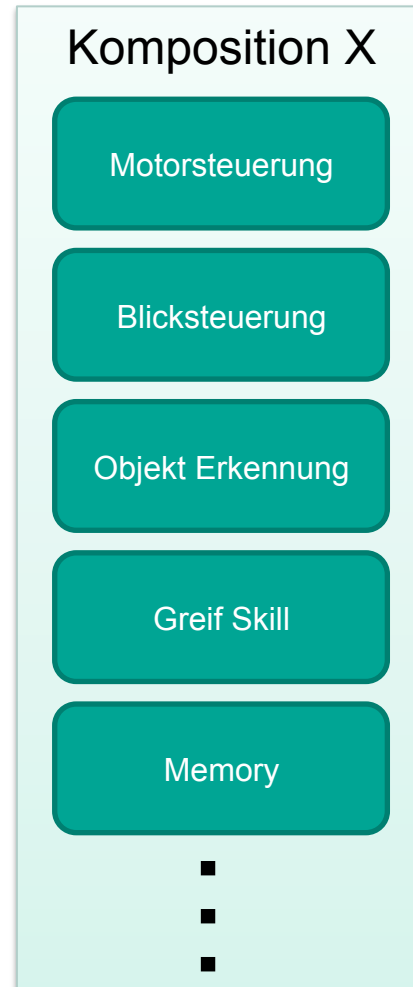
Komponenten auswählen



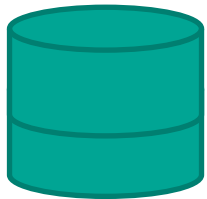
Komposition starten



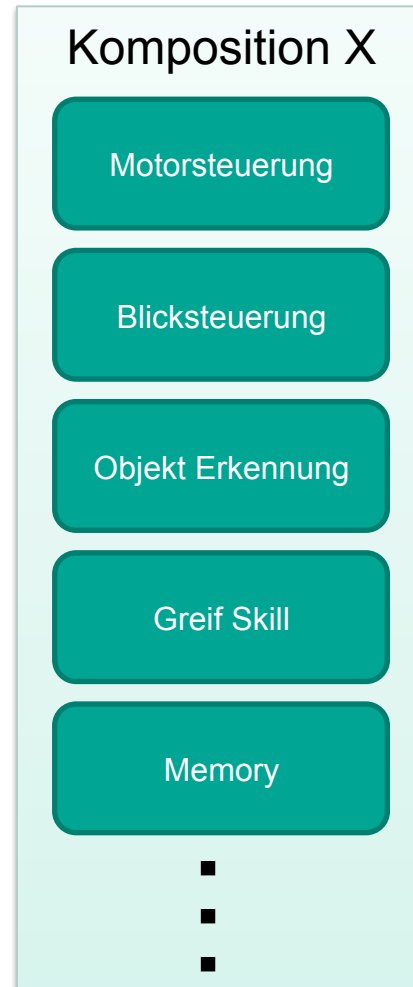
Komponenten-
datenbank



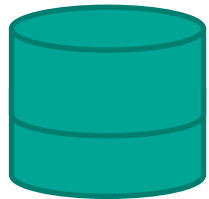
Fehlerfall



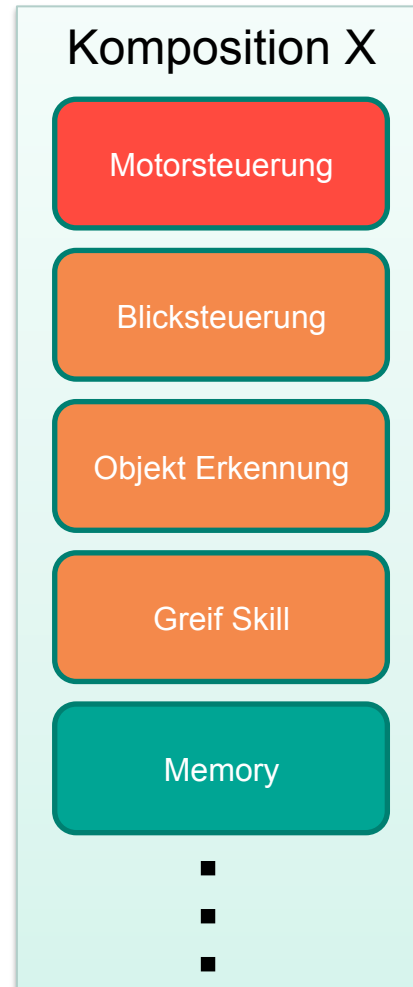
Komponenten-
datenbank



Fehlerfall



Komponenten-
datenbank



Aufgabenstellung: Roboterkomponenten Management Tool

- ArmarX – komponentenbasiertes Roboterframework
- Features:
 - Kompositionen aus verteilten Roboterkomponenten graphisch erzeugen
 - Kompositionen finden, starten und stoppen
 - Konfiguration der Komponenten (offline & online)
 - Systemstatus darstellen und kontrollieren
 - Abhängigkeitsgraph erstellen



Rahmenbedingungen



Gui-Framework **Qt**



C++



Middleware ZeroC **Ice**



Roboter Development Environment
ArmarX



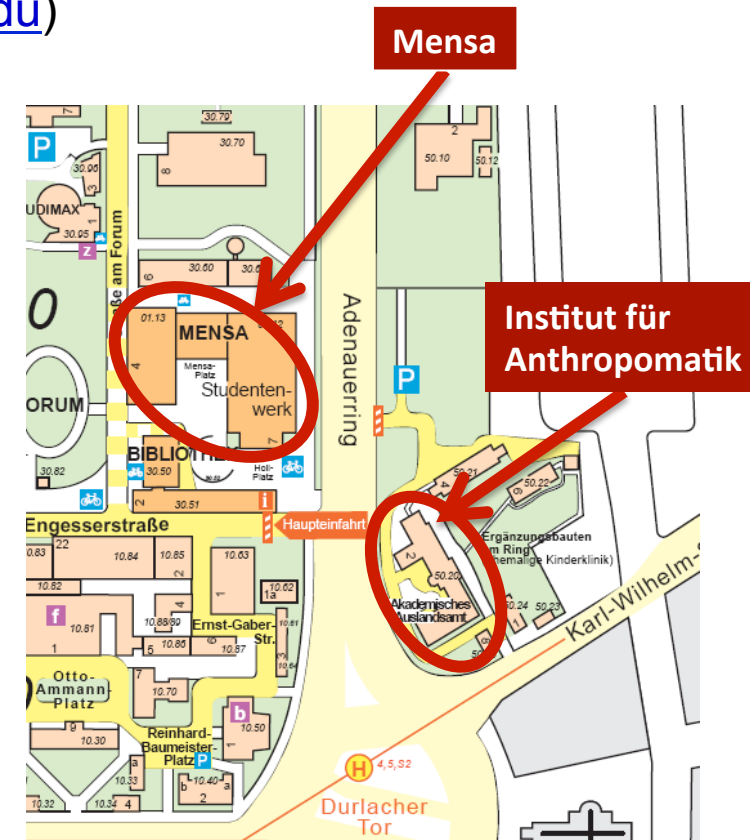
Linux



Kontakt

- Ansprechpartner und Betreuer
 - Dipl.-Inform. Manfred Kröhnert (kroehnert@kit.edu)
 - Dipl.-Inform. Mirko Wächter (waechter@kit.edu)
 - Prof. Dr.-Ing. Tamim Asfour (asfour@kit.edu)

- Institut für Anthropomatik
 - Geb. 50.20 (Erdgeschoss, rechts)



IOSB Beyerer

SmartCampus-Service unter Nutzung des Web Genesis-Frameworks

Teams: 1

Eine HTML5- und REST-basierte Web-App für mobilitätseingeschränkte Studierende

Kooperation zwischen ITM Abeck und IOSB Beyerer

COOPERATION & MANAGEMENT (C&M, PROF. ABECK), INSTITUT FÜR TELEMATIK, FAKULTÄT FÜR INFORMATIK

Betreuer



Roland Steinegger



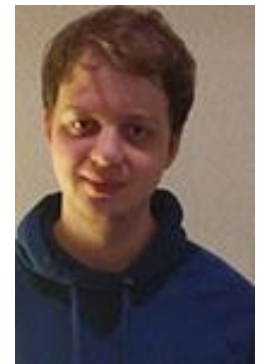
Philip Hoyer



Fernando Chaves



Rüdiger Heres

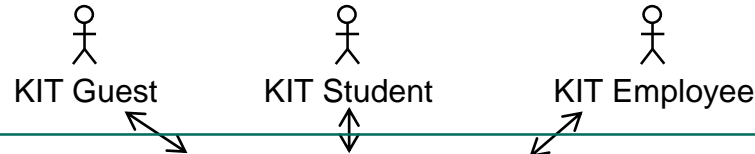


Daniel Martens

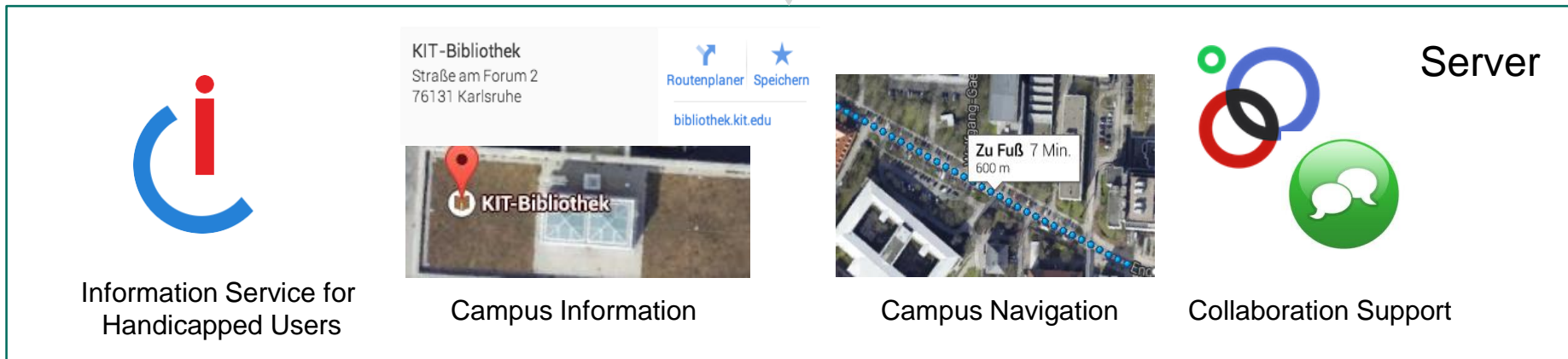
Die SmartCampus-App



- (1) Entwicklung einer Anwendung zur Unterstützung von Studierenden, Gästen und Mitarbeitern mittels moderner Web-Technologien



RESTful Web Services

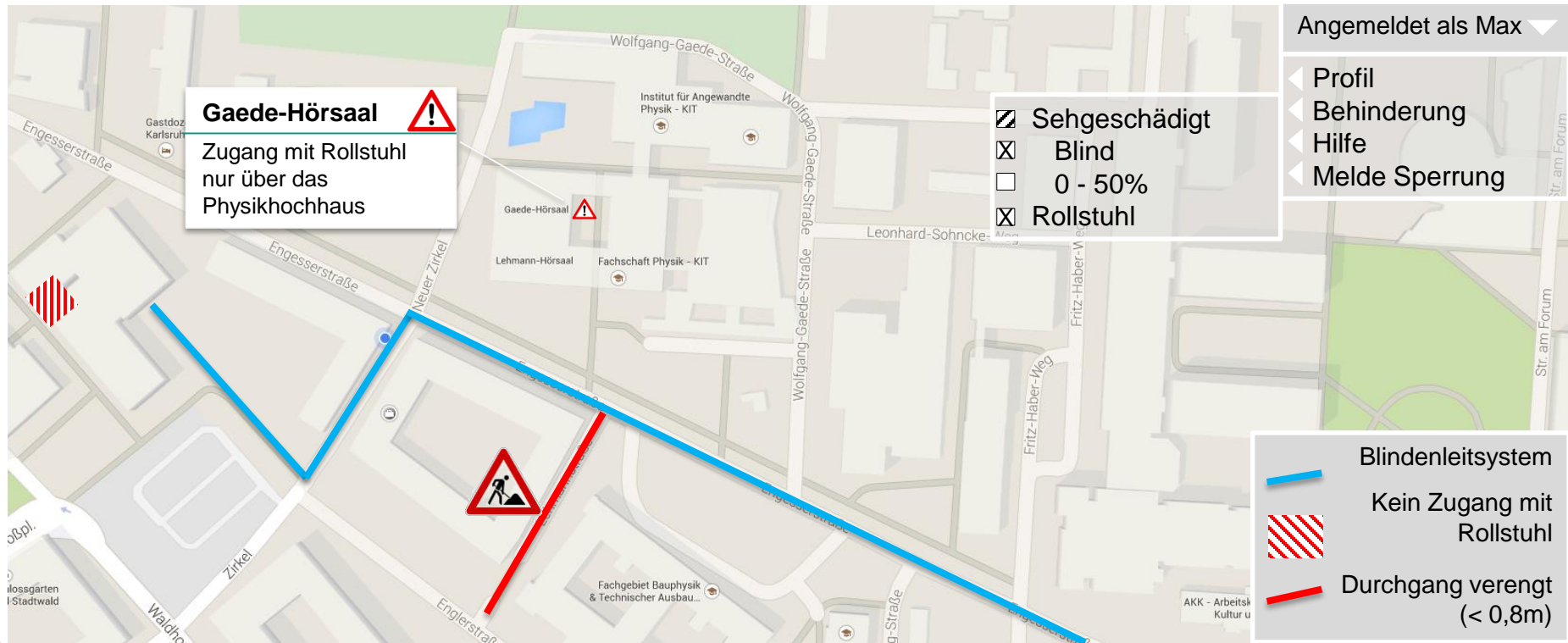


IOSB Beyerer: SmartCampus-Service unter Nutzung des Web Genesis-Frameworks

(1) Kartendienst mit spezifischen Informationen für Studierende mit Behinderung

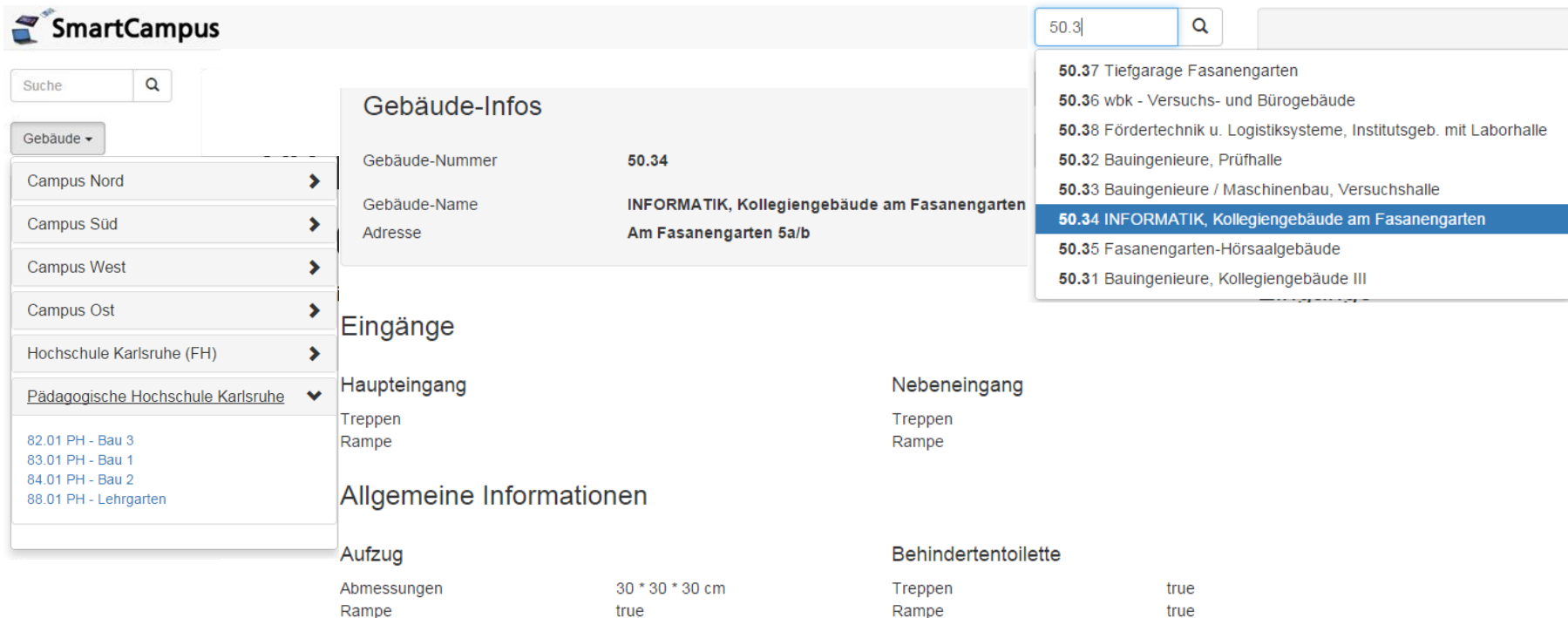
(1) Informationen abhängig von Behinderung

(2) Möglichkeit zum Melden von Baustellen, Sperrungen, ...



ITM Abeck: Eine HTML5- und REST-basierte Web-App für mobilitätseingeschränkte Studierende

- (1) Bereitstellung von Informationen zur Barrierefreiheit von Gebäuden
 - (1) Aufbereitung der Informationen für verschiedene Behinderungen (Screen Reader, Sprachausgabe, ...)
 - (2) Barrierefreies und Responsive Design



The screenshot displays the SmartCampus interface. On the left, a search bar and a dropdown menu for buildings are visible. The main content area shows details for building 50.34, including its name and address. A search bar at the top right contains the text '50.34' and a search icon. Below it, a list of buildings is shown, with '50.34 INFORMATIK, Kollegiengebäude am Fasanengarten' highlighted in blue. The bottom section of the page provides accessibility information for the building, including details about entrances, elevators, and toilets.

Gebäude-Infos	
Gebäude-Nummer	50.34
Gebäude-Name	INFORMATIK, Kollegiengebäude am Fasanengarten
Adresse	Am Fasanengarten 5a/b

Eingänge	
Haupteingang	Nebeneingang
Treppen	Treppen
Rampe	Rampe

Allgemeine Informationen	
Aufzug	Behindertentoilette
Abmessungen	Treppen
Rampe	Rampe
30 * 30 * 30 cm	true
true	true

Mobile Reconnaissance Manual - interaktive Assistenz für Erkennungsaufgaben

- Welche Merkmale der verschiedenen Flugzeuge können Sie erkennen?



- Erkennung von Objekttypen (z.B. Airbus A320-214) anhand von Bildmerkmalen, wie:
 - Form
 - Position (Anzahl) der Triebwerke
 - Anzahl Türen
 - Position der Tragflächen

Mobile Reconnaissance Manual - interaktive Assistenz für Erkennungsaufgaben

- Ziel:
 - Webbasierte interaktive Assistenz für verschiedene Erkennungsaufgaben
 - Anhand von Merkmalen, die der Nutzer interaktiv im System übernimmt, soll er gezielt zum gesuchten Objekttypen geführt werden
- Ihre Aufgaben:
 - Auswahl eines geeigneten Datenbestands
 - Entwicklung einer Java-Webanwendung für die Erkennungsaufgabe basierend auf dem Datenbestand
 - Integration innovativer Benutzerinteraktionstechniken, die die spielerische Nutzung fördern



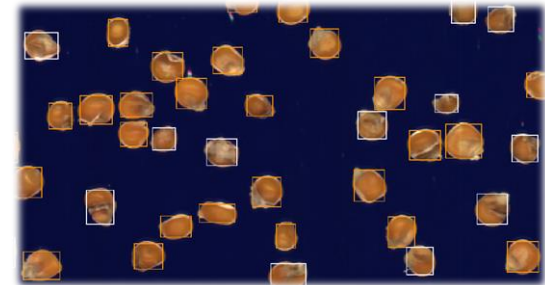
GRAPHISCHES FRONT-END FÜR EINEN REGELBASIERTE KLASSEFIKATOR

PSE Projektmöglichkeit in Kooperation mit der Abteilung
„Sichtprüfssysteme“ am Fraunhofer IOSB

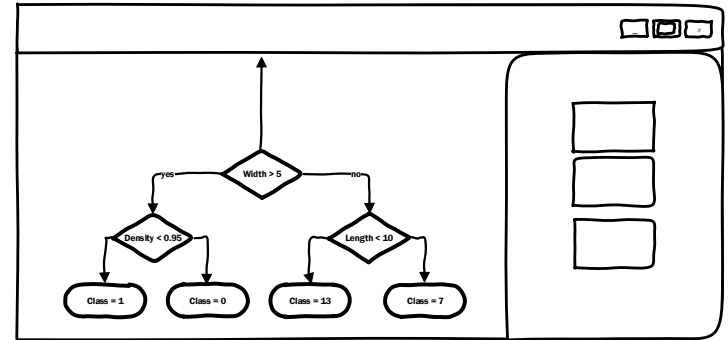


Kontext

- Optische Schüttgutsortieranlagen
- Erkennung von Objekten & Berechnung von Merkmalen (z.B. geometrisch)
- Klassifikation
 - Regeln in verschiedenen Formaten
 - Bedingte Lesbarkeit
- Schnelles Ändern von Regeln zur experimentellen Bestimmung der Sortierqualität
- Nachvollziehbarkeit
- Automatische Generierung von Regeln
- ➔ **Entwicklung eines graphischen Editors**



Projekt



■ Kernfunktionalitäten

- Import und Export verschiedener Dateiformate
- Visualisierung von Entscheidungsbäumen
- Modifikation der Entscheidungsbäume

■ Mögliche Erweiterungen

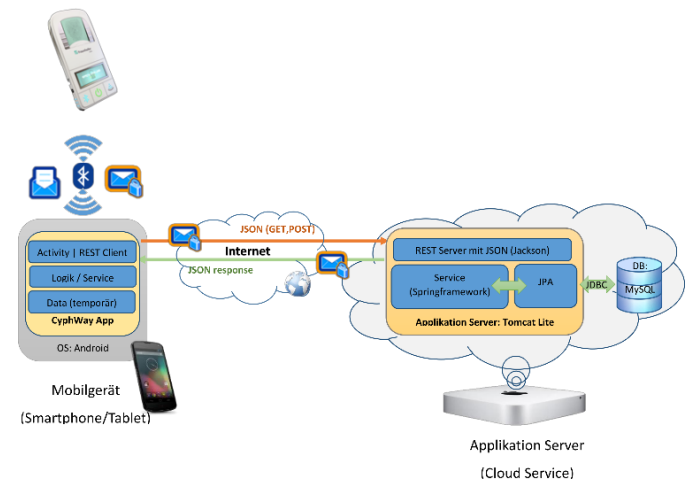
- Simulation der Klassifikation mittels Testdaten
- Lernen eines Entscheidungsbaums auf Basis von Trainingsdaten
- Eigene Ideen!

■ Programmiersprache: C#, WPF Framework

■ Betreuungs-Trio (SW Entwickler)

Das CyphWay

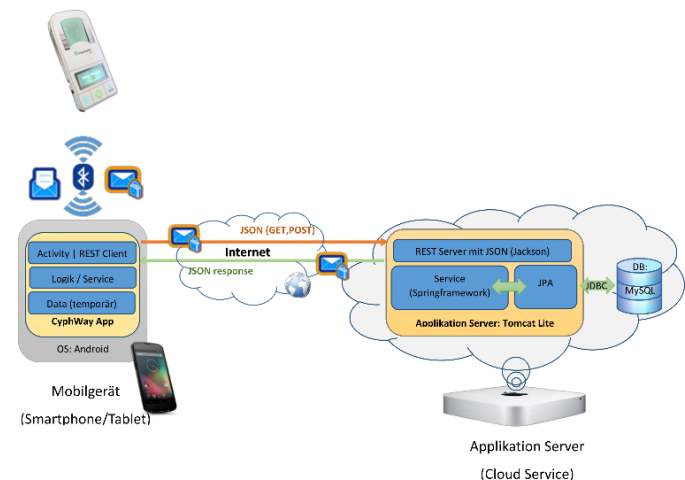
- Das CyphWay ist
 - ein Cypher-Gateway zum Verschlüsseln von Nachrichten, z.B. von SMS
 - ein Tool zum sicherer Datenaustausch zwischen Standardgeräten
- Das CyphWay besteht aus
 - einer ans End-Gerät angepassten Softwarekomponente
 - einem endgeräteunabhängigen Kommunikationsmodul und Trusted-Hardware-Modul
 - einem Schlüsselmanagement



CyphWay - Aufgabenstellung

■ Aufgabe für -1- Team

- Entwicklung einer neuen Anwendung für den sicheren Datenaustausch mithilfe des CyphWay
- Entwicklung von Software-Komponenten für folgende Plattformen:
 - Android / iOS
 - Windows / Linux
- Integration des Schlüsselmanagements
- Bewahrung der Kompatibilität zur aktuellen API



IPD Reussner

Android-Applikation Mensa- Speiseplan

Teams: 3

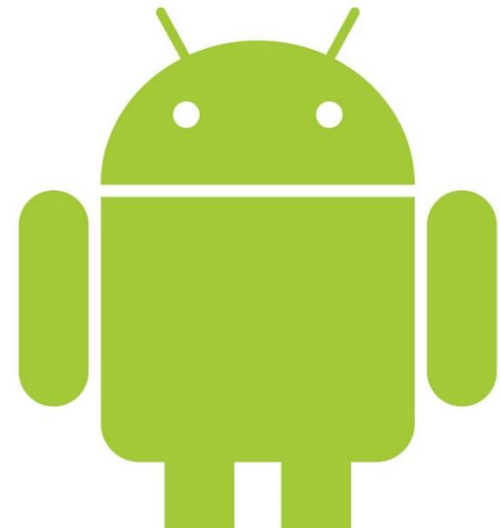
Bewertungssoftware für die Mensa

Praxis der Software-Entwicklung Sommersemester 2015
Erik Burger, Axel Busch, Georg Hinkel | 20.04.2015

SOFTWARE DESIGN AND QUALITY GROUP
INSTITUTE FOR PROGRAM STRUCTURES AND DATA ORGANIZATION, FACULTY OF INFORMATICS










erconsis



Bewertungssoftware für die Mensa

- Servergestützte Bewertungsplattform
- Server: Java
- Client: Java
- Android-Entwicklerschulung durch arconsis



	Snackrolle Pomodoro ★★★★★ 42 Beiträge vegetarisch	1
	Gastro Strudel ★★★★☆ 5 Beiträge vegetarisch	1,2,4,5
	Kartoffeltaschen ★★★★☆ 2 Beiträge vegetarisch	2
	Grüner Salat ★★★★☆ 4711 Beiträge vegetarisch	1-6
	Geschnetzeltes Strog. ★★★☆☆ 0 Beiträge Rindfleisch	4,5
	Kartoffell-Hackfleisch... ★★★★☆ 7 Beiträge Schweinefleisch	1
	Putensteak mit Gemü...	6

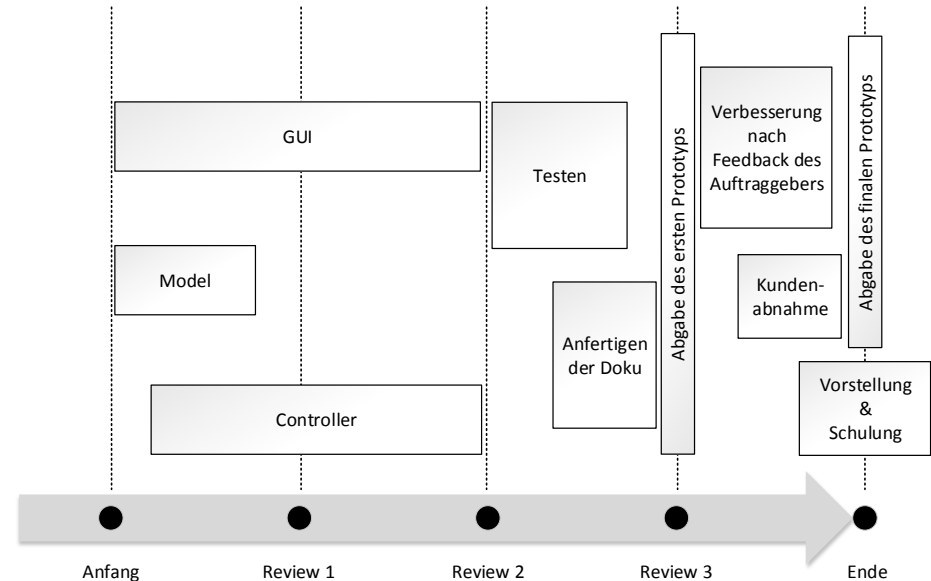
IPD Tichy

Projektmanagement

Teams: 3

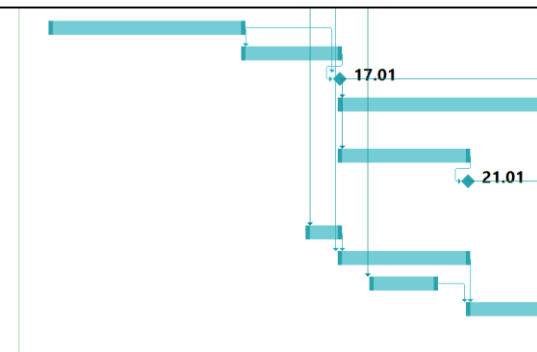
Projektmanagement

- Grundidee:
 - Planung der Implementierung
 - Zuweisung der Ressourcen
 - Start des Projekts
 - Änderungen im Review 1
 - Vergleich Soll-Ist-Zustand



- Gantt Diagramm:
 - Erstellung als Planung am Ende der Entwurfsphase
 - Erstellung als Kontrolle am Ende der Implementierung

Pages	5 days	
PageManagement	3 days	9
Subsystem View (Funkt.)	0 days	9;10
Graph. Überarbeitung	15 days	11
UIController	3 days	11
Subsystem UIController	0 days	14
PushDataObserver	1 day	7
PushProcessing	3 days	17;5
ServerConnection	2 days	7
ServerManagement	3 days	18;19
Subsys. ServerController	0 days	20



Projektmanagement

- Ein Tool, das zur Laufzeit des Projekts erlaubt, den Ist-Zustand abzubilden und weiterhin die Planung für die Zukunft anzupassen
- Evaluation anhand echter Projekte
- Cross Plattform Anwendung (je ein Team pro Plattform)

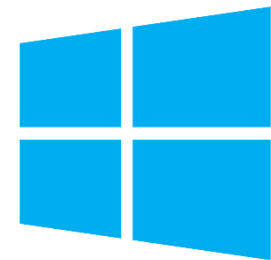


VS



ANDROID

VS



Windows® 8

ITEC Henkel

Modulares Multimedia-Werkzeug zum Testen von Videoen- codern

Teams: 2

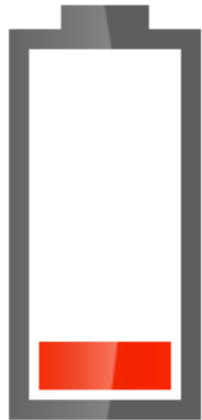
Modulares Multimedia-Werkzeug zum Testen von Videoencodern

PSE Sommersemester 2015

Dr. Muhammad Shafique, Florian Kriebel, Prof. Dr. Jörg Henkel
Institut für Technische Informatik (ITEC), Chair for Embedded Systems (CES)



Motivation: Low Power Multimedia



Sehr gute
Qualität

Extrem hoher
Rechenaufwand

Kurze
Akkulaufzeit

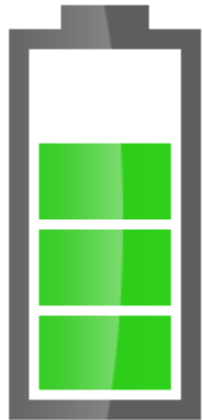


Schlechteste
Qualität

Geringer
Rechenaufwand

Längste
Akkulaufzeit

Motivation: Low Power Multimedia



Hohe
Qualität

Kleiner genutzter
Rechenaufwand

Lange
Akkulaufzeit



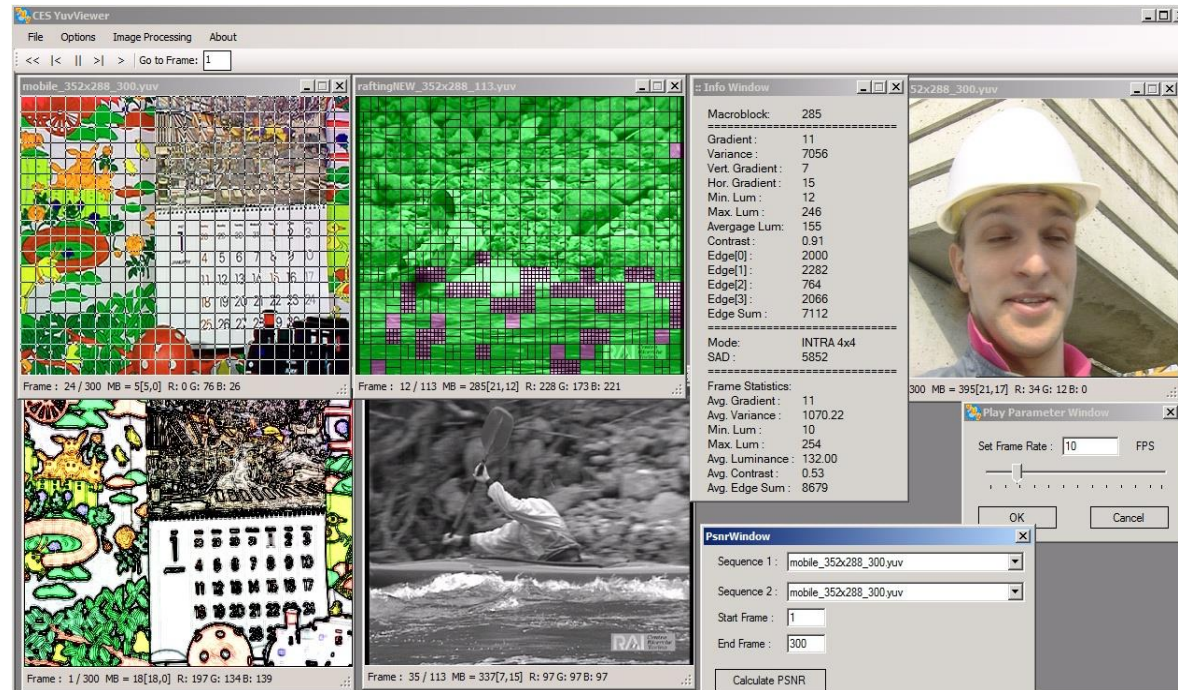
Schlechteste
Qualität

Geringer
Rechenaufwand

Längste
Akkulaufzeit

Aufgabenstellung

- Grafische Oberfläche zur Beurteilung der Qualität eines Videoencoders
 - Manuelle optische Beurteilung (Anzeigen der Bilder, Differenz, ...)
 - Automatische Beurteilung, Auswertung der Encoderdaten
 - Verfremden des Eingabevideos (Rauschen, Weichzeichner, ...)
 - Untersuchung von verschiedenen Parametern des Encoders



ITI Sanders

Entwicklung eines Routenplaners

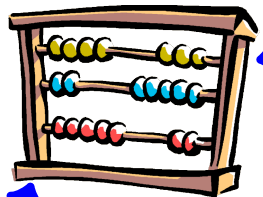
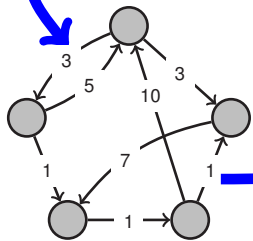
Teams: 1

Entwurf eines Routingsystems



Start

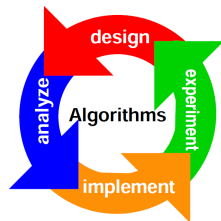
Ziel



Algorithmen

Kartenrendering

effiziente Datenstrukturen



Java

eigenen Ideen

ITI Wagner

Campus Routenplaner

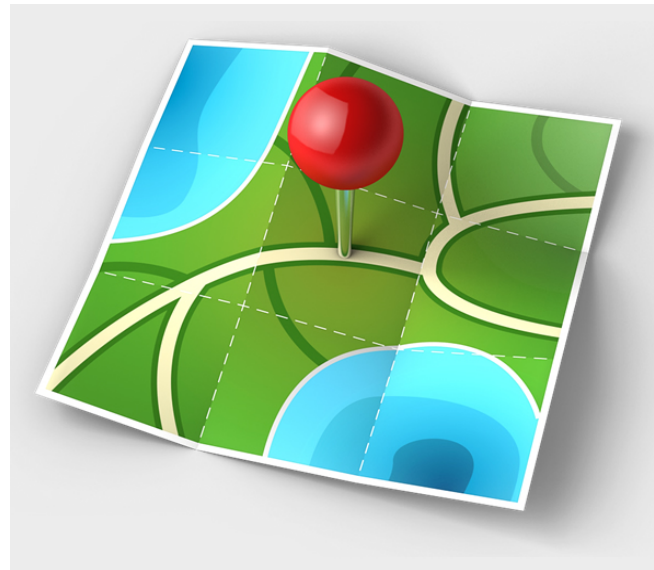
Teams: 2

Campus Routenplaner

Praxis der Software-Entwicklung

Michael Hamann · Franziska Wegner

INSTITUT FÜR THEORETISCHE INFORMATIK · PROF. DR. DOROTHEA WAGNER





Campus Routenplaner

From:

To:

Get directions





Campus Routenplaner

From: **AUDIMAX**

To:

Get directions





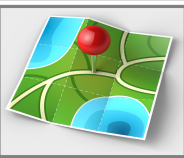
Campus Routenplaner

From: **AUDIMAX**

To: **50.34**

[Get directions](#)





Campus Routenplaner

From: **AUDIMAX**

To: **50.34**

Get directions





Campus Routenplaner

From: **AUDIMAX**

To: **50.34**

[Get directions](#)





Campus Routenplaner

From: **AUDIMAX**

To: **50.34, Raum 322**

[Get directions](#)



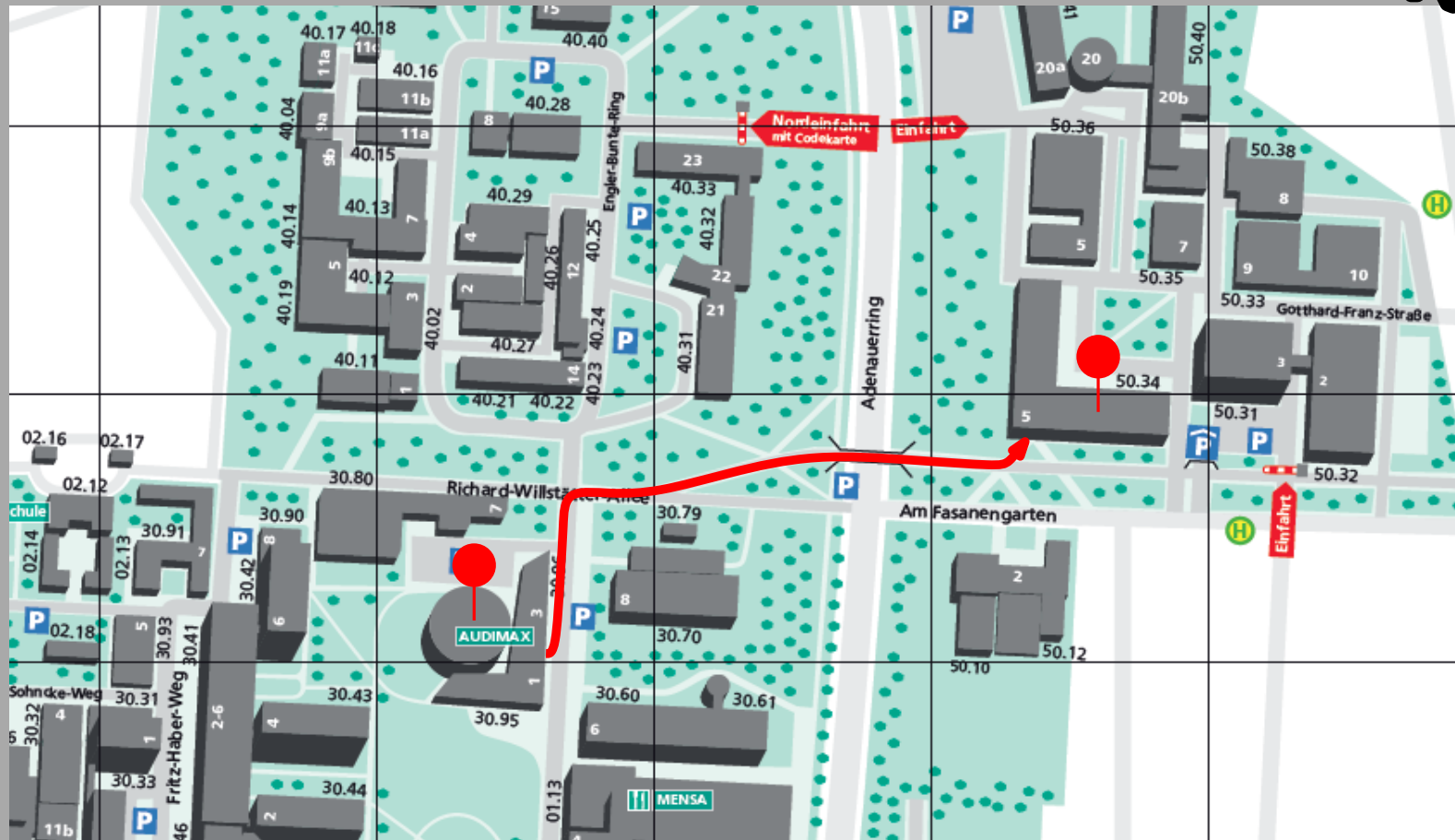


Campus Routenplaner

From: **AUDIMAX**

To: **50.34, Raum 322**

Get directions



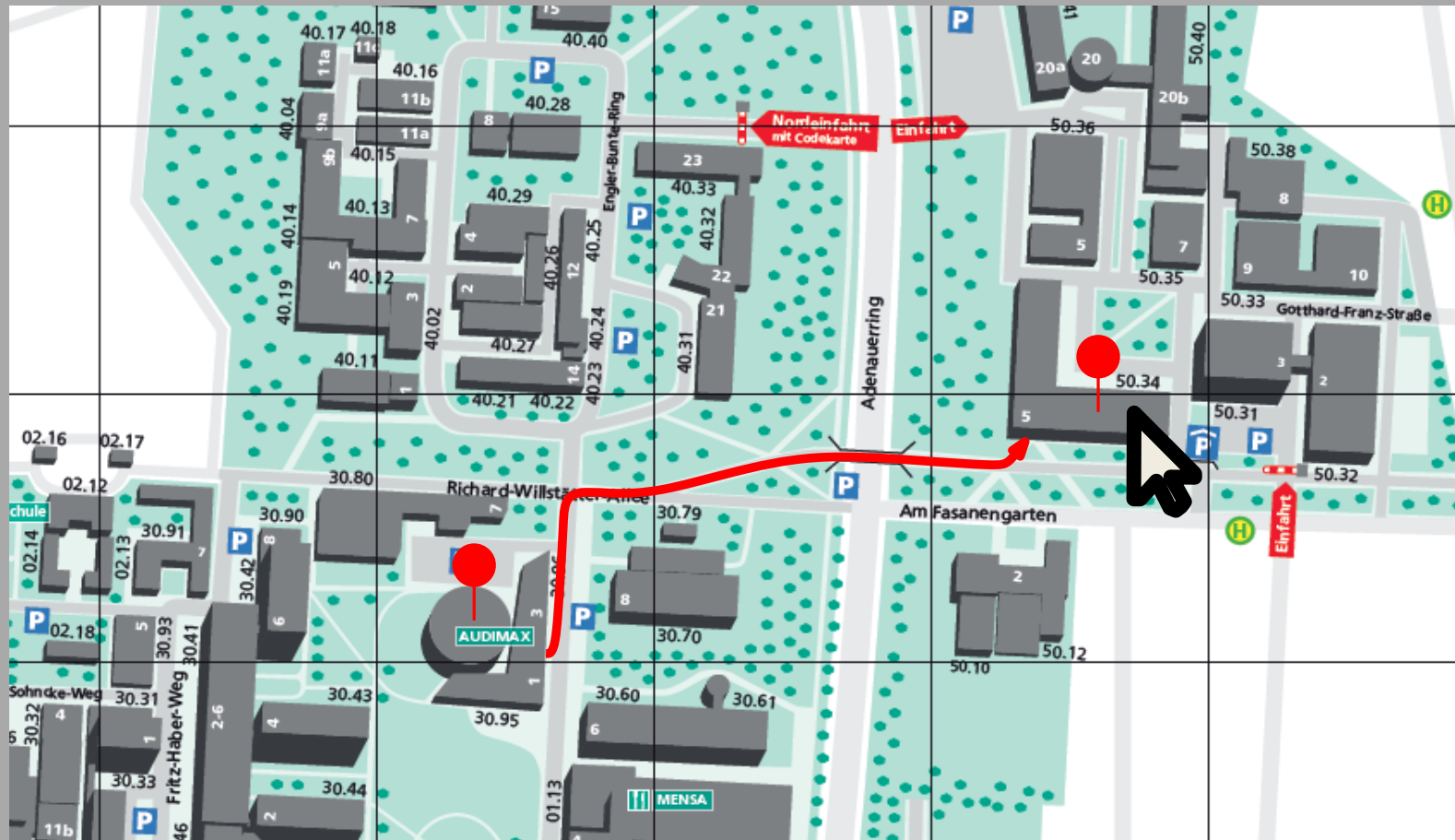


Campus Routenplaner

From: **AUDIMAX**

To: **50.34, Raum 322**

Get directions





Campus Routenplaner

From: **AUDIMAX** To: **50.34, Raum 322** [Get directions](#)

Etage 0

Eingang

Treppe

Bibliothek

009, 008, 007, 006, 005, 004, 003, 002, 001c, 001b, 001a

034, 035, 036, 037, 038, 039, 040, 041, 046

BMZ



Campus Routenplaner

From: **AUDIMAX** To: **50.34, Raum 322** [Get directions](#)

Etage 0

The floor plan shows a route starting from the entrance (Eingang) on the left, moving through a staircase (Treppe) area, and then through a large library (Bibliothek) area towards room 002. The route is highlighted in red. Other rooms and areas are labeled with numbers and names.



Campus Routenplaner

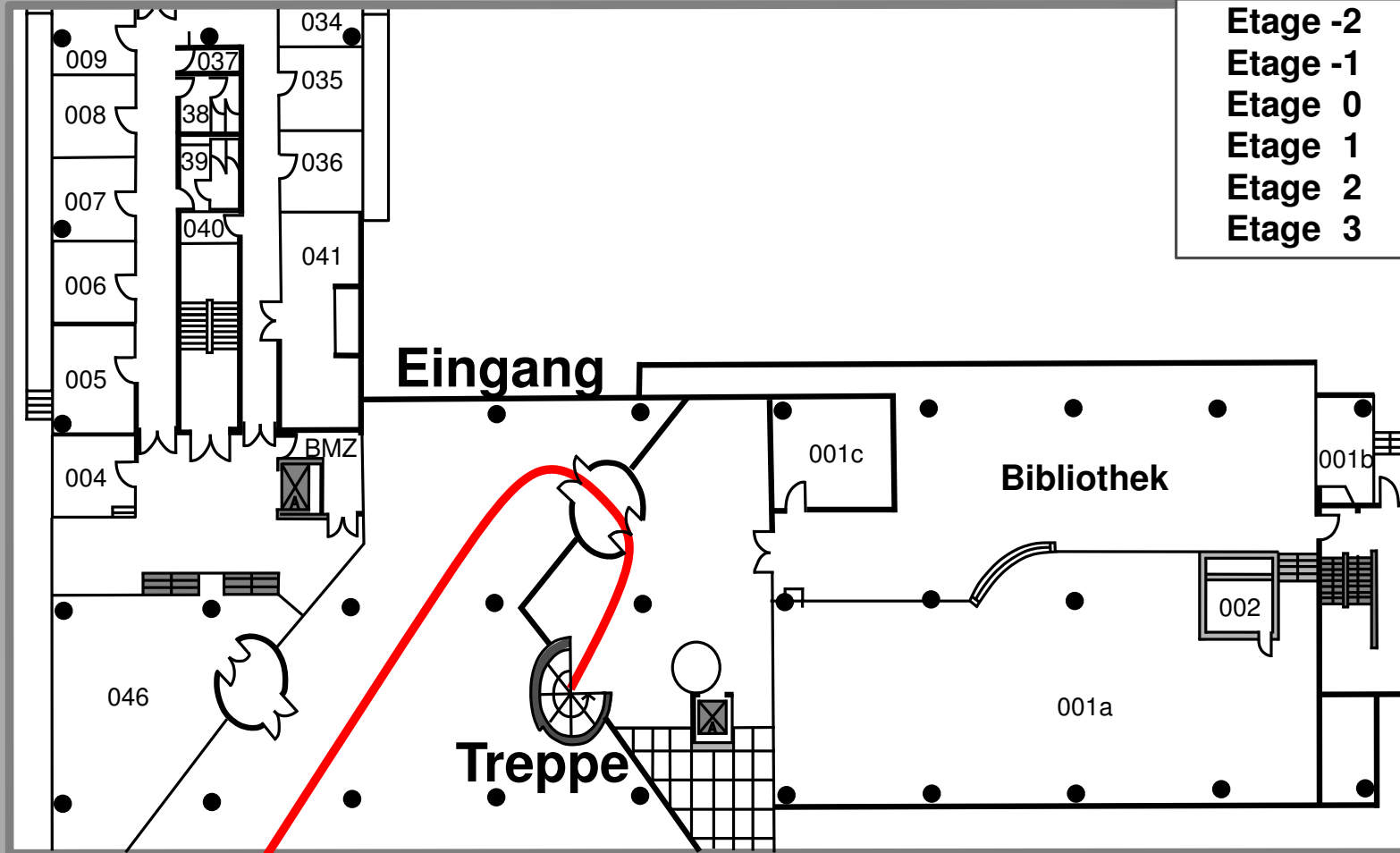
From: **AUDIMAX**

To: **50.34, Raum 322**

Get directions

Etage 0

- Etage -2
- Etage -1
- Etage 0
- Etage 1
- Etage 2
- Etage 3





Campus Routenplaner

From: **AUDIMAX** To: **50.34, Raum 322** [Get directions](#)

Etage 0

- Etage -2
- Etage -1
- Etage 0
- Etage 1
- Etage 2
- Etage 3

The floor plan shows a building layout with various rooms and areas. On the left side, there is a vertical corridor with rooms numbered 009 to 046. A staircase labeled 'Treppe' is located near room 046. The main area on the right is labeled 'Bibliothek' (Library) and contains rooms 001a, 001b, 001c, and 002. An entrance labeled 'Eingang' is located between the left corridor and the library area. A red line indicates a route starting from the 'AUDIMAX' area, passing through the 'Eingang', and ending at room 002 in the library. A mouse cursor is pointing at 'Etage 0' in a dropdown menu on the right side of the interface.



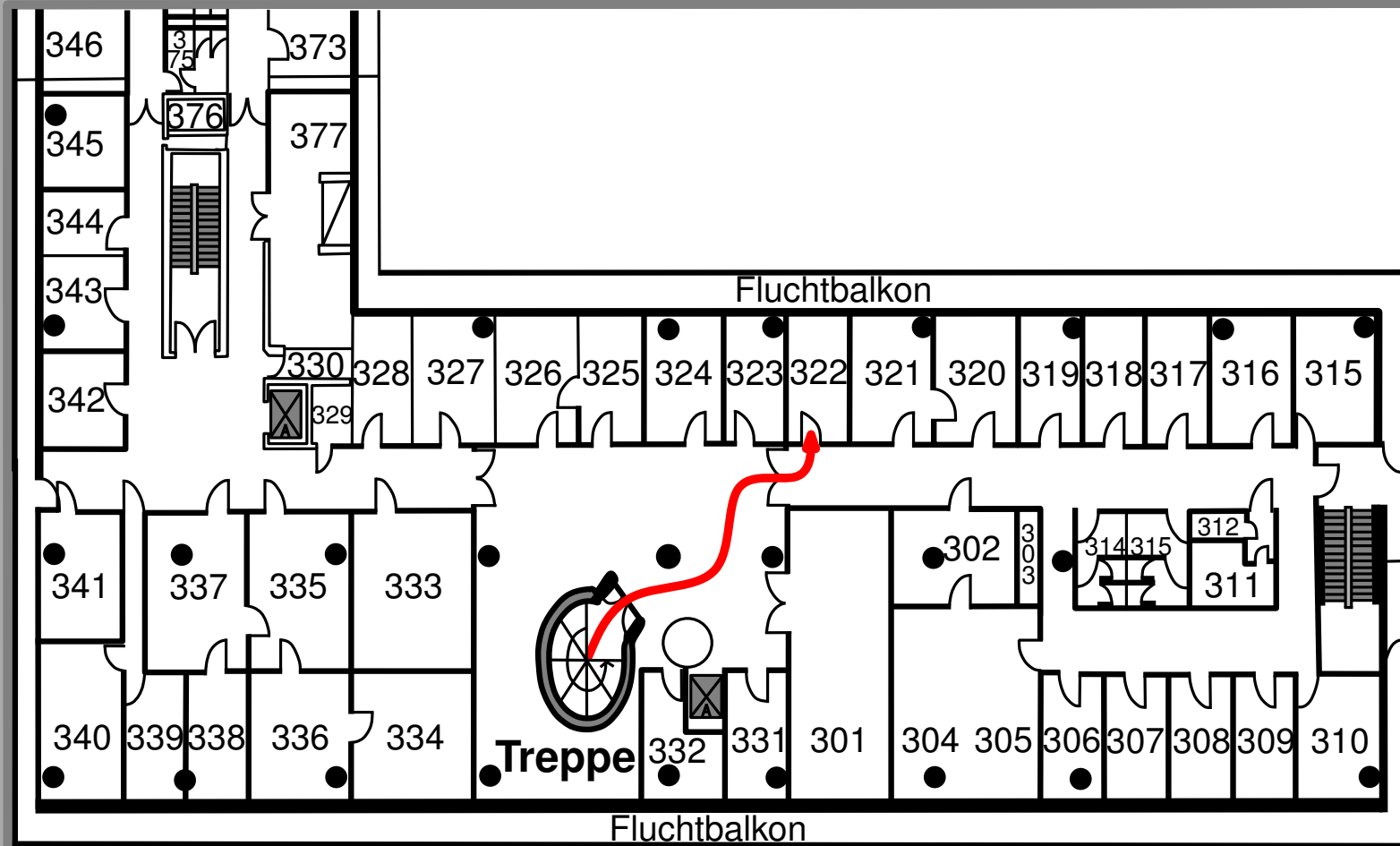
Campus Routenplaner

From: **AUDIMAX**

To: **50.34, Raum 322**

Get directions

Etage 3



ITM Zitterbart

Aluminium - privacy preserving data exchange using Tor Hidden Services

Teams: 2

Aluminium

privacy preserving data exchange

- Datenaustausch in der Post-Snowden Ära



Aluminium

privacy preserving data exchange

- ~~• Datenaustausch in der Post-Snowden-Ära~~



Aluminium

privacy preserving data exchange



- ~~Datenaustausch in der Post-Snowden-Ära~~
- Zugriff auf diverse unter Android vorhandene Datenquellen



Aluminium

privacy preserving data exchange



- ~~Datenaustausch in der Post-Snowden-Ära~~
- Zugriff auf diverse unter Android vorhandene Datenquellen
- Austausch beliebiger Daten mit einzelnen Mitgliedern einer Gruppe bekannter Kontakte



Aluminium

privacy preserving data exchange



- ~~Datenaustausch in der Post-Snowden-Ära~~
- Zugriff auf diverse unter Android vorhandene Datenquellen
- Austausch beliebiger Daten mit einzelnen Mitgliedern einer Gruppe bekannter Kontakte
- Dabei:
 - Schutz der übertragenen Nutzdaten vor Dritten
 - Schutz der Metadaten: Wer hat wann was mit wem ausgetauscht?

Aluminium

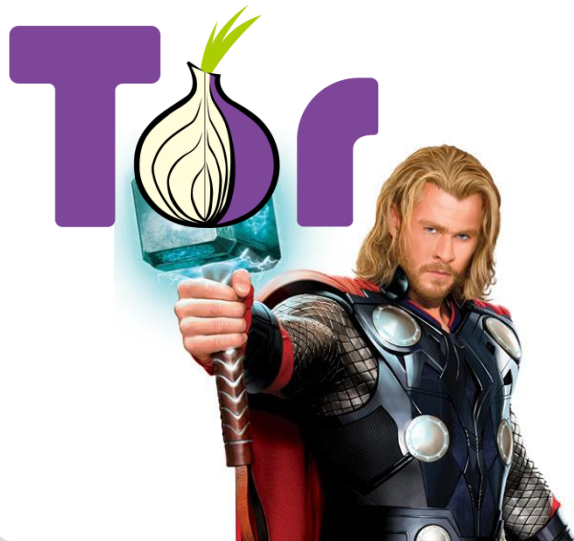
privacy preserving data exchange

mit Hilfe von

Aluminium

privacy preserving data exchange

mit Hilfe von Tor



Aluminium

privacy preserving data exchange mit Hilfe von Tor Hidden



Aluminium

privacy preserving data exchange mit Hilfe von Tor Hidden Services

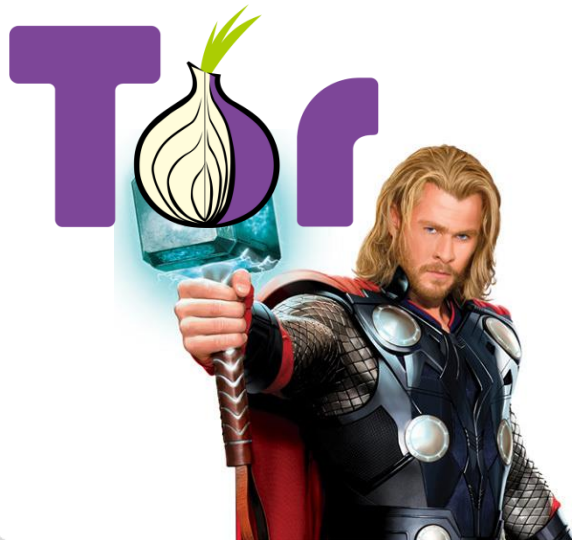


Aluminium

privacy preserving data exchange

mit Hilfe von Tor Hidden Services

- Android Bibliothek zum Zugriff und zur Nutzung von Hidden Services am ITM entwickelt

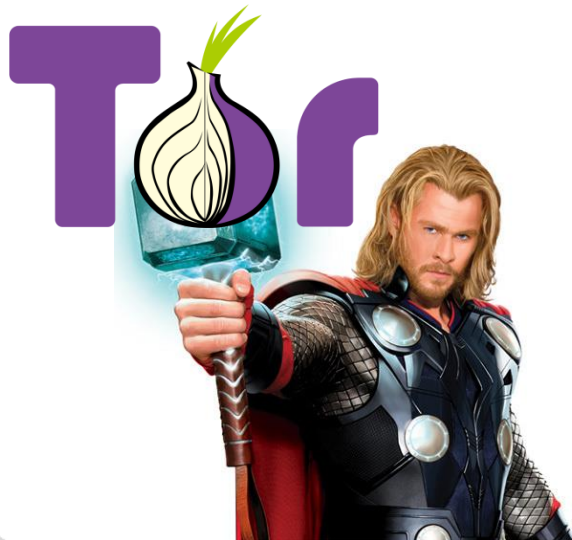


Aluminium

privacy preserving data exchange

mit Hilfe von Tor Hidden Services

- Android Bibliothek zum Zugriff und zur Nutzung von Hidden Services am ITM entwickelt
- Soll verwendet und ggf. erweitert werden

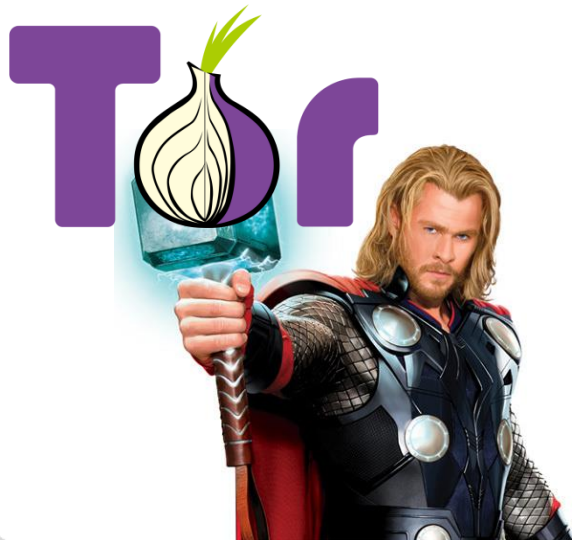


Aluminium

privacy preserving data exchange

mit Hilfe von Tor Hidden Services

- Android Bibliothek zum Zugriff und zur Nutzung von Hidden Services am ITM entwickelt
- Soll verwendet und ggf. erweitert werden
- Werkzeuge: Android SDK + Eclipse oder Android Studio
Hidden Services Bibliothek
JUnit, Emma, ...



Aluminium

privacy preserving data exchange

mit Hilfe von Tor Hidden Services

- Android Bibliothek zum Zugriff und zur Nutzung von Hidden Services am ITM entwickelt
- Soll verwendet und ggf. erweitert werden
- Werkzeuge: Android SDK + Eclipse oder Android Studio
Hidden Services Bibliothek
JUnit, Emma, ...



[HTTP://TELEMATICS.TM.KIT.EDU/SS2015_PSE.PHP](http://telematics.tm.kit.edu/ss2015_pse.php)

IVD Dachsbacher

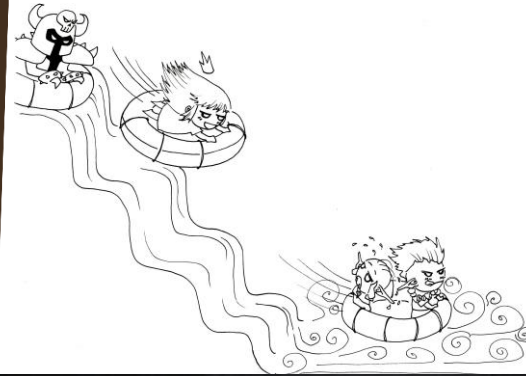
Echtzeit-Computergrafik in der Spieleentwicklung

Teams: 1

Echtzeit-Computergrafik in der Spieleentwicklung



Echtzeit-Computergrafik in der Spieleentwicklung

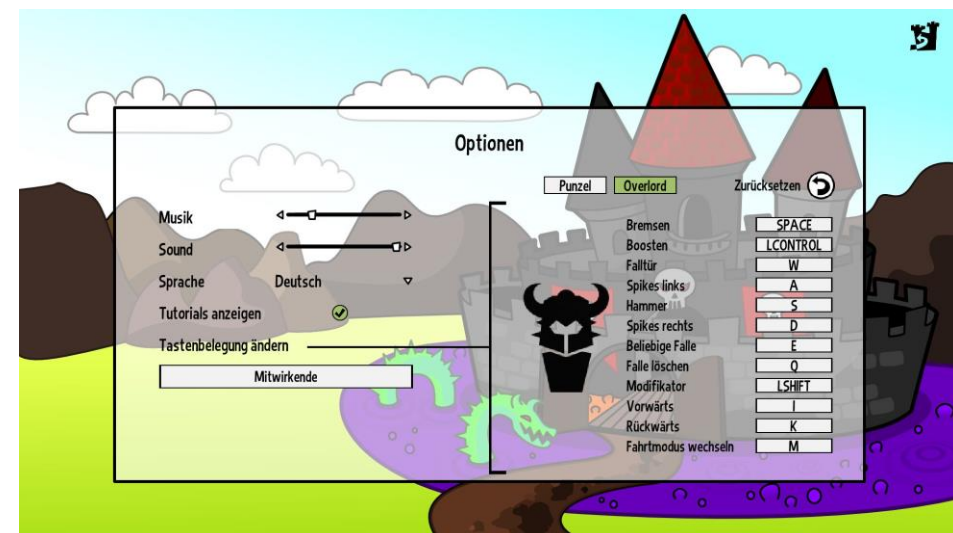
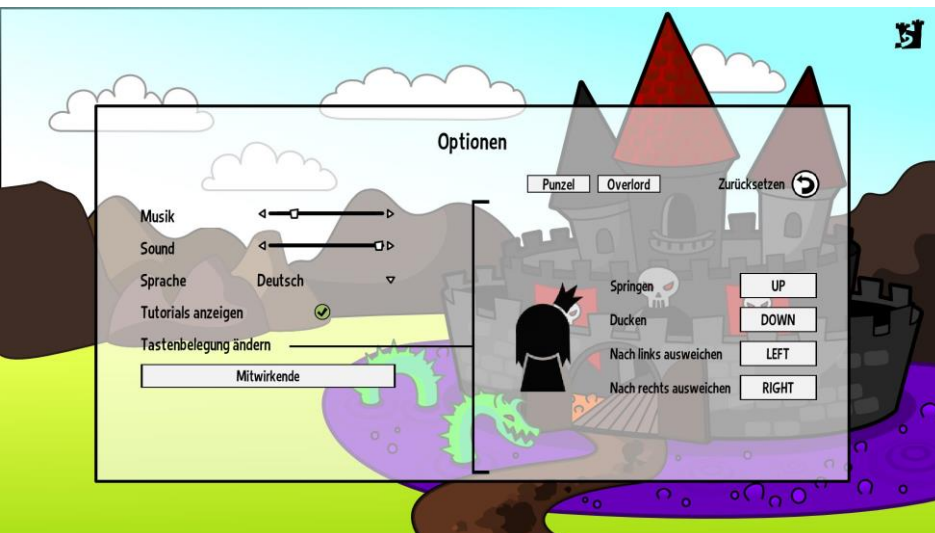
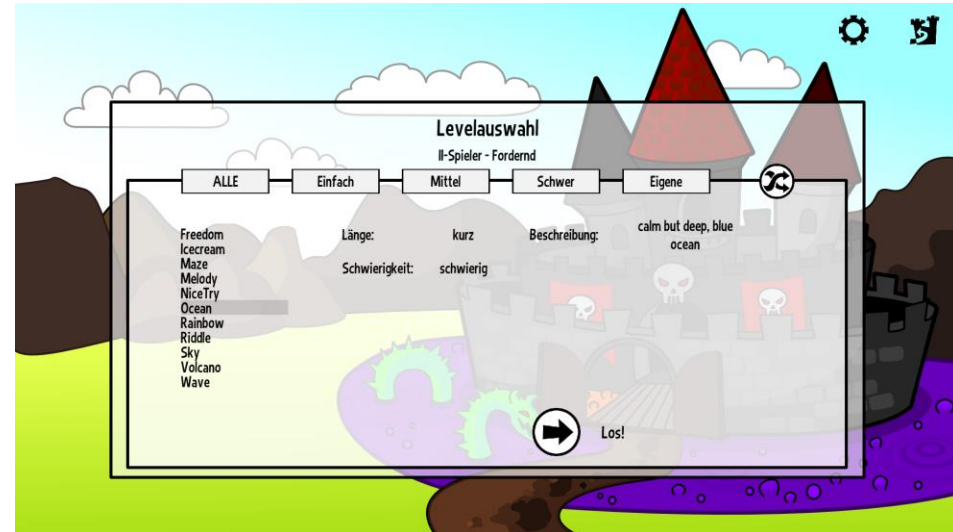
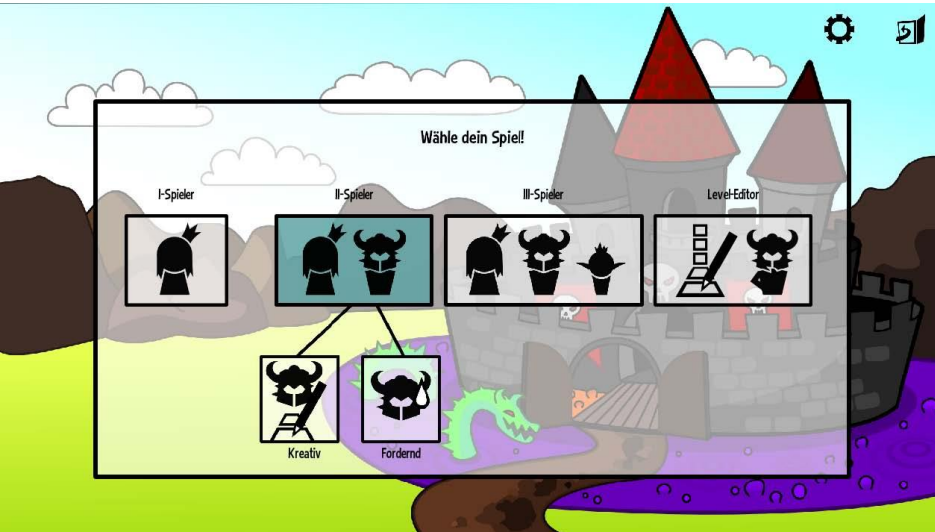


BULLET
PHYSICS LIBRARY

OpenGL Shading Language



Echtzeit-Computergrafik in der Spieleentwicklung



Echtzeit-Computergrafik in der Spieleentwicklung

So geht es:

Weiche den Fallen aus, die der Overlord legt:

	Die Falltür	→		springen	
	Der Hammer	→		wegrollen	
	Spikes links	→		rechts ausweichen	
	Spikes rechts	→		links ausweichen	

So geht es:

Steuere die Lore: Stelle Punzel Fallen:

Bremsen:	Beschleunigen:	Fallen aktivieren:
space	l-shift	

Oben/unten-Falle aktivieren	Beliebige Falle aktivieren	Rechts/links-Falle aktivieren
W	S	A D

So geht es:

Bewegung: **Aktiviere Fallen:**

Overlord:	Aktiviere im Vorbeifahren die Falle:
space	l-shift
Punzel:	Beliebige Falle aktivieren
	W S A D

So geht es:

Bewegung: **Aktiviere im Vorbeifahren die Falle:**

Punzel:	Aktiviere im Vorbeifahren die Falle:
Rückwärts	Vorwärts
	W S A D

Echtzeit-Computergrafik in der Spieleentwicklung

Mitwirkende

Projektbetreuer

Gregor Mückl
Max-Gerd Retzlaff

Designer

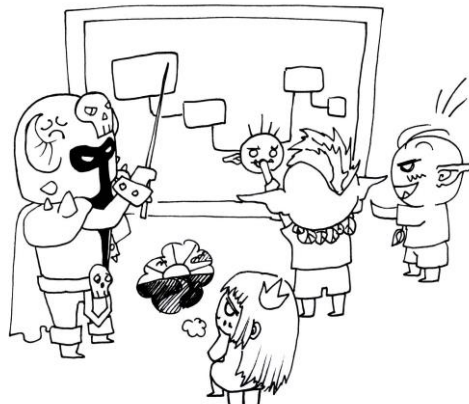
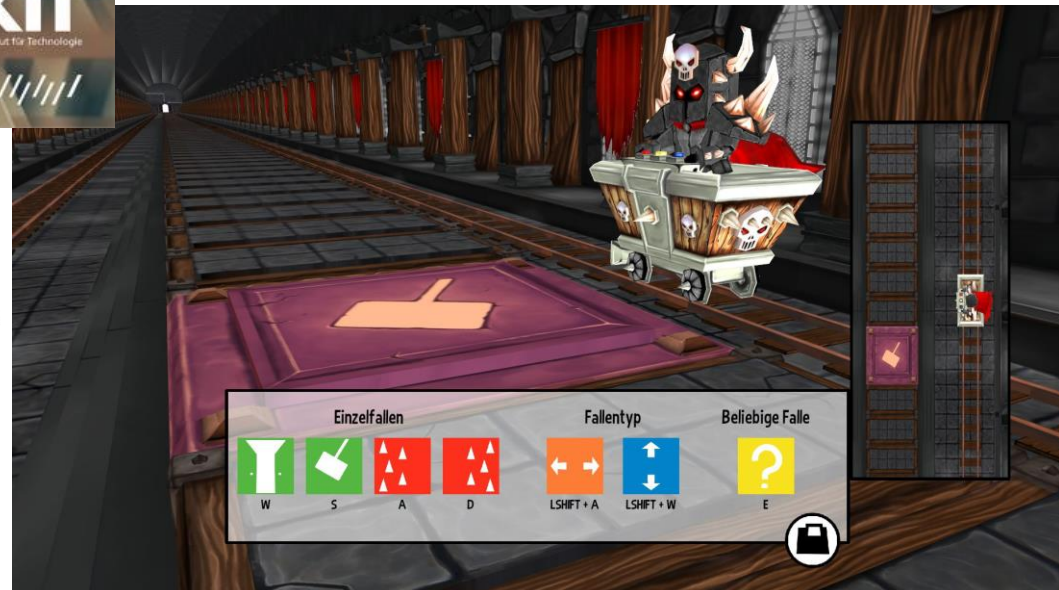
Kay Fleck
Greta Hoffmann

Musik

Eric Beckmann
Martin Buntz
Mathilde Hoffmann

Softwareentwicklung

Florian Breuer
Timo Kegelmann
David Knecht
Raphael Martin
Jasmin Tischner
Jonas Vogl



Echtzeit-Computergrafik in der Spieleentwicklung



Supervisors

Gregor Mückl
Max-Gerd Retzlaff

Designers

Kay Fleck
Greta Hoffmann

Music / Sound

Eric Beckmann
Mathilde Hoffmann

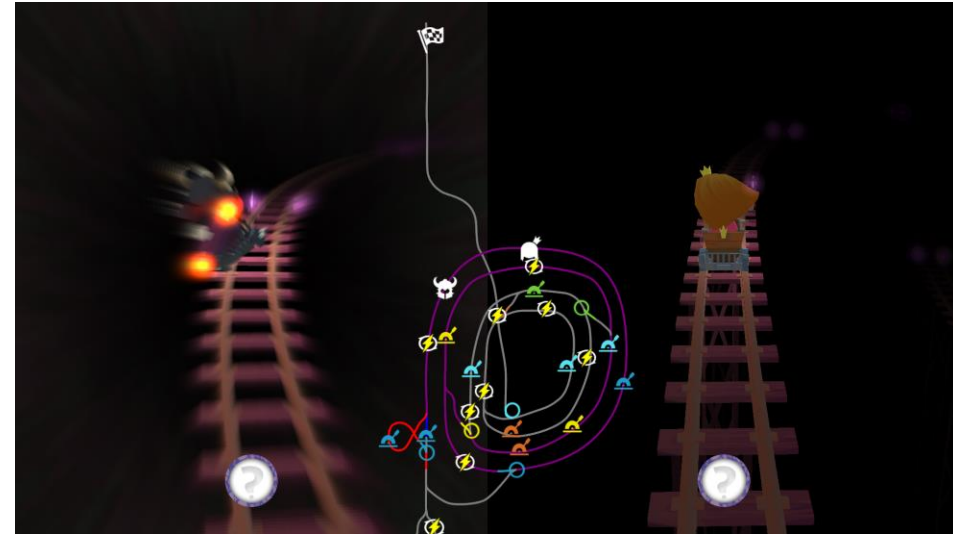
Programmers

Philipp Krones
Reiner Dolp
Cedric Freiberger
Kevin Heer
Jan Karl Klumpe
Alexandr Timchenko

Echtzeit-Computergrafik in der Spieleentwicklung



Nicklas Dohrn,
Christoph Fischer,
Stefan Hanßen,
Rafael Kubler da Silva,
Niel Wagensommer,
Mark Weinreuter



A PUNZEL STUDIO ENTERTAINMENT PRODUCTION
STARRING PUNZEL, THE OVERLORD AND NANANANANANANA BATMAN
PRODUCTION MARK WEINREUTER, STEFAN HANBEN, CHRISTOPH FISCHER
NICKLAS DOHRN, RAFAEL KÜBLER DA SILVA AND NIEL WAGENSOMMER
SUPERVISED BY MAX-GERD RETZLAFF AND GREGOR MÜCKL
MUSIC BY ERIC BECKMANN AND MATHILDE HOFFMANN
WRITTEN BY GRETA HOFFMANN DESIGN SEBASTIAN FINZENHAGEN

Echtzeit-Computergrafik in der Spieleentwicklung

HfG

"Man hatte wenig Einflussmöglichkeiten auf die Arbeitsweise."

"Die Zusammenarbeit mit den HfGlern hat das Produkt aufgewertet."

"Ich habe mehr über Blender gelernt."

"Die tollen Bilder/Modelle waren sehr motivierend."

Was haben wir mitgenommen?

"zeitaufwendig"

"enormer Wissenszuwachs"

"Die Teamfähigkeit wurde gestärkt."

"Selbstständige Arbeit wird gefördert."

"Das Training von Zeitmanagement."

"Es wurde ein Verständnis für Nicht-Informatiker entwickelt."

PSE

"Es hat eine steife Struktur"

"Man kann sich daran "festhalten""

"Die Rückkopplung ist sinnvoll und wichtig"

"Es sind keine explorativen Prototypen möglich"

"Das Modell arbeitet mit dem binären Zustand "fertig oder nicht fertig""

Wasserfallmodell

SCC Streit

Motivation System for an On-line Course Platform

Teams: 1

Motivation System for an On-line Course Platform

Marek Szuba

Steinbuch Centre for Computing / Campus Nord



Background

- *Courselets* — an upcoming platform for on-line Big Data knowledge assesment and education
 - “how well is Big Data understood?”
 - based on open-response concept testing (ORCT)
 - identification of common misconceptions
 - adaptive course progress
- A funded US NIH “Big Data to Knowledge” project
- A Python Web application based on Django
- Code hosted on Github:

<https://github.com/cjlee112/socraticqs2>

Goal: provide additional motivation for participants

- Think e.g. Duolingo, StackOverflow:
 - turn learning into a game
 - reward contributions and helping others
 - course feedback / peer review
- Badges, reputation, leaderboards, ...
- ...**you** decide what you feel would work!
- A complete module for existing Django application
- A well-behaved Django package
- Comprehensive test cases: unit, end-to-end, ...
- User and API documentation

Lehrstuhl	Thema	Teams
IAR Asfour	Entwicklung eines graphischen Roboterkomponenten Management Tools	1
IOSB Beyerer	CyphWay: Implementierung einer mobilen Cloud-Anwendung für sensible Daten	1
IOSB Beyerer	Entwicklung eines graphischen Front-Ends für einen regelbasierten Klassifikator in der Bildverarbeitung	1
IOSB Beyerer	Mobile Reconnaissance Manual - interaktive Assistenz für Erkennungsaufgaben	1
IOSB Beyerer	SmartCampus-Service unter Nutzung des Web Genesis-Frameworks	1

IPD Reussner	Android-Applikation Speiseplan	Mensa-	3
IPD Tichy	Projektmanagement		3
ITEC Henkel	Modulares Multimedia-Werkzeug zum Testen von Videoencodern		2
ITI Sanders	Entwicklung eines Routenplaners		1
ITI Wagner	Campus Routenplaner		2
ITM Abeck	Eine HTML5- und REST-basierte Web-App für mobilitätseinge- schränkte Studierende - Der Acces- sibilityMapService		1
ITM Zitterbart	Aluminium - privacy preserving data exchange using Tor Hidden Services		2
IVD Dachsbacher	Echtzeit-Computergrafik in der Spie- leentwicklung		1

SCC Streit



Motivation System for an On-line
Course Platform

1