

## Übung "Augmented Reality"

**Termin: Montag, 16:15 - 17:45 Uhr, Amalienstrasse, Raum 105**

Erster Termin am 23. Oktober 2006

### **Anforderungen:**

Zur Teilnahme an der Übung "Augmented Reality" sind Kenntnisse aus dem Grundstudium zwingend nötig. Außerdem werden Grundkenntnisse in der Computergrafik und der Programmierung in einer objektorientierten Programmiersprache vorausgesetzt. Die Aufgaben sind in C++, *OpenGL* und *GLUT* zu bearbeiten. Die hierfür nötigen Kenntnisse werden in Grundzügen zu Beginn des Praktikums erläutert, tiefergehende Kenntnisse sollen eigenständig erlernt werden.

### **Übungsaufgaben und Scheinvergabe:**

Aufgabenblätter zum Praktikum werden bei der jeweiligen Praktikumsbesprechung verteilt und auch auf der Internetseite des Praktikums zur Verfügung gestellt. Die Lösungen der Aufgabenblätter sind jeweils am Tag des nächsten Übungstermins bis spätestens 12:00 Uhr s.t. einzusenden.

Für die Bearbeitung der Aufgaben steht der CIP-Raum in der Amalienstraße zur Verfügung. Die Abgabe erfolgt als ZIP-file, das alle Source-Files sowie ein *Makefile* enthält. Die Praktikumsaufgaben sind - soweit nicht anders angegeben - selbstständig und individuell abzugeben. Bei großer Teilnehmerzahl wird es Gruppen geben.

Übungsaufgaben werden nur dann als korrekt bewertet, wenn sie *funktionieren*, d.h. sie können im CIP-Raum kompiliert werden und sind dort auch lauffähig. Ferner müssen sie ausreichend dokumentiert sein und dürfen nicht abgeschrieben sein. Während des ganzen Semesters kann bis zu einer Aufgabe nicht bearbeitet werden, wenn dies durch besondere Umstände verursacht wird. Im Allgemeinen werden die Aufgaben jedoch auf den Resultaten der Vorwoche aufbauen.

Einen Schein gibt es, wenn *alle* Praktikumsaufgaben abgegeben und als korrekt bewertet wurden. In Einzelfällen behält sich die Übungsleitung vor auch noch eine zusätzliche mündliche Prüfung am Ende des Semesters durchzuführen.

### **Infrastruktur:**

Zur Teilnahme an der Übung "Augmented Reality" ist eine Anmeldung unter folgender Adresse nötig:

- <https://wiki.medien.ifi.lmu.de/anmeldung.php?v=ar>

Zur Code-Verwaltung während der Projektphase wird ein SVN Server zur Verfügung gestellt. Die Verwendung dieses Servers ist nicht verpflichtend, wird aber dringend empfohlen. Ein Tutorial zu SVN findet man z.B. unter der Adresse <http://svnbook.red-bean.com/>.

Die Adresse für das Repository ist `svn://murx.medien.ifi.lmu.de/ss06/3d-prakt`. Das Passwort und den Benutzernamen bekommen sie nach abgeschlossener Anmeldung per E-Mail zugesandt.

Zur Dokumentation der Abschlussprojekte soll das LFE-Wiki benutzt werden. Bitte melden Sie sich schon jetzt unter <https://wiki.medien.ifi.lmu.de/TWiki/TWikiRegistration> im System an.

**Abwesenheit:**

Die wöchentlichen Übungen sind Pflichtveranstaltungen. Wenn Sie wegen Krankheit oder einem anderen wichtigen Grund nicht an einer wöchentlichen Sitzung teilnehmen können, melden Sie sich bitte *vorher* per E-Mail oder telefonisch ab.