

Projektname

Namen der Autoren

1 Situation

Was ist die Situation, wie Sie sie vor Beginn des Projekts vorgefunden haben? Hierzu gehört auch ein Überblick über die bekannten bzw. einzusetzenden Techniken in dem Projekt und worauf Sie aufgesetzt haben (z.B. auf bestimmten Algorithmen, auf dem Gamera Plugin-Mechanismus, auf einem bestimmten bereits vorhandenen Toolkit usw.). Hier müssen Sie auch Literaturangaben verwenden.

2 Zielsetzung

Was soll als Ergebnis bei diesem Projekt herauskommen? (z.B. ein Gamera-Plugin [1] mit dieser und jener Funktionalität)

3 Unsere Lösung

3.1 Überblick

Hier soll Ihre Lösung überblicksartig zusammengefasst werden. Dabei macht sich auch eine Grafik immer gut, sofern (!) sie der Visualisierung des Überblicks dient.

Geben Sie in diesem Abschnitt auch die Literatur als Referenz an den Stellen an, an denen Sie sich auf andere Vorarbeiten beziehen.

3.2 Softwaremodule

Hier soll stehen wie das Toolkit heißt, welche Plugins oder Komponenten realisiert wurden, was deren Funktion ist und deren Interface (Prototypen, Benutzerdialog). Bei nicht interaktiven Anwendungen sollten Sie einen einfachen Beispielfragment angeben, wie die Software aus einem Pythonskript heraus nutzbar ist.

3.3 Ergebnisse oder Beispiele der Anwendung

Hier sollen exemplarische Testergebnisse beschrieben werden oder -wenn Ihre Aufgabenstellung im Entwickeln einer interaktiven Komponenten bestand- Beispiele für die Anwendung demonstriert werden.

4 Fazit und offene Punkte

Hier soll eine Bewertung der Lösung stehen mit Schwachstellen und Verbesserungsmöglichkeiten.

Literatur

- [1] M. Droettboom, K. MacMillan, I. Fujinaga: *The Gamera Project Homepage*. (2003-2008)
<http://gamera.sourceforge.net/>
- [2] N. Rappin, R. Dunn: *wxPython in Action*. Manning Publications, USA (2006)