

TODO-Liste für SRR v0.01 – Änderungen vorbehalten

Übriggebliebene TODOs von step 0010

Tests: Using the Framework by other people

Übriggebliebene TODOs von step 0011

Use emissive Colors in HUDs

Is it possible to mix Octaga Player with BS Collaborate and BS Contact with Octaga Collaboration Server?

Übriggebliebene TODOs von step 0012

To burst open the points

Derailment, when changing the state of a turnout during running over the facing point

Übriggebliebene TODOs für das SrrControl Redesign (step 0021)

- SRR-Objekte: Mit Update Request anmelden, abmelden mit shutdown(). Animierte Objekte haben eine eigene Liste von sessionIds, an die targetStates gesendet werden: diese Liste ergibt sich aus einer Und-Verknüpfung der sessionIds vom SrrController und der Liste der sessionIds, die sich beim MOC angemeldet haben.
- Objekte verteilen den **state**, wenn sie die MOC Rolle verlieren und im shutdown(), wenn sie die MOC-Rolle innehaben
- Man sollte das Interface iiControl (Interface zum Modulkordinator und zu den SRR-Objekten) beschreiben und diese Beschreibung veröffentlichen.
- ~~Um leichter festzustellen, ob der empfangene Communication State eine Antwort auf einen der eigenen Access Requests oder Registration Requests war, sollte der Communication State einen Parameter "Requestor Id" enthalten~~
- ~~Die Common Parameter sollten überarbeitet werden, um die Software zum Empfangen eines Communication State zu vereinfachen, sowie~~

~~die Software im Server zur Verarbeitung eines Access Requests und eines Registration Requests~~

- SRR Framework checkt, ob Modulnamen und Objekt-Ids wirklich nur aus Buchstaben und Ziffern bestehen.
- Anstatt sich auf einen Parameter "sessionIdLeft" vom User zu verlassen, sollte man die shutdown() methode verwenden, um externe states noch zum Schluss "in Ordnung zu bringen" – Versuche haben gezeigt, dass die Network Sensors externe Messages noch aussenden, die von shutdown() getriggert worden sind.
Wenn ich nicht der Controller bin, sollte ich zum Schluss noch einen "Detach Request" senden, um mich beim Controller abzumelden.
Wenn ich der Controller bin, sollte ich zum Schluss noch einen Communication State aussenden, aus dem ich mich selber lösche und in dem ich die Controller Rolle einem anderen zuweise.
- ~~Subsysteme und tracerIds für den Tracer so definieren, dass man ein externes Tool verwenden könnte, um mit Hilfe graphischer Tools sowohl SrrControl als auch den Modulkordinator und SRR-Objekte sowie 3rd party SRR-Objekte zu debuggen.~~
- ~~Tracer ein /ausschaltbar gestalten per Subsystem~~
- ~~Jeder Tracer hat seinen eigenen Trace Level~~
- EventsProcessed() Methode verwenden, um die Daten für einen Access Request bzw. Registration Request zu sammeln, bevor die Message gesendet wird.
- ~~Verbesserungsvorschläge aus "internal documentation"~~
 - ~~Keinen Wert , ' übertragen beim set auf Defaultwert (Konsole)~~
- The frame can request to become MOC for a list of modules
- HUD displays MOC roles and can request them
- The module can request to become MOC
- The module can request to become deactivated
- Module de-registration

- “Message-ID” in die externen Messages einbauen, um das Multi-Session-Tracing zu ermöglichen

Szenarien, die für step 0030 und step 0040 berücksichtigt werden

- (I) Ein Zug wird in einem Modul (mit MOC) erzeugt
Trigger: User Interaction
- (II) Ein Zug wird gelöscht
Trigger: User Interaction
- (III) Kollisions/Kuppel-Szenarien, Prellbock-Szenarien
Trigger: Bewegung eines Zuges
- (IV) Ein Zug wird aufgetrennt in zwei Züge
Trigger: User Interaction
- (V) Ein Modul verliert überhaupt seine MOC-Rolle
Trigger: several reasons possible
- (VI) Ein Modul wird inaktiv
Trigger: several reasons possible
- (VII) Ein Modul wird aktiv
Trigger: several reasons possible
- (VIII) Ein Zug betritt ein Modul ohne MOC
Trigger: Bewegung eines Zuges
- (IX) Ein Zug betritt ein Modul mit MOC, Modul ist aktiv
Trigger: Bewegung eines Zuges
- (X) Ein Zug betritt ein Modul mit MOC, Modul ist inaktiv
Trigger: Bewegung eines Zuges
- (XI) Ein Zug verlässt ein Modul
Trigger: Bewegung eines Zuges
- (XII) Zugskinematik
Trigger: Zeitablauf/Änderungen in den Antrieben, Ergebnis: Zug bewegt sich

TODOs für step 0022

- ~~**Aufstellen eines einfachen Fahrzeuges, $v=const$**~~
 - ~~neues Szenario (I) – Kreieren~~
 - ~~eine zweite Gleisanlage mit anderer Spurweite wird auf einem dritten Modul entwickelt. Sie wird so angelegt, dass sie später mit der ersten Gleisanlage verbunden werden kann~~
 - ~~"Setup-Points" werden definiert und~~
 - ~~das Control HUD wird erweitert, um Modelle zu registrieren und zu erzeugen.~~
- **Schieben eines einfachen Fahrzeuges**
 - *neue Szenarien (II), (XII) – Löschen, Zugskinematik*
 - Das Drive-Objekt und
 - das User Interface des Waggons zum Schieben werden entwickelt

- **Release 0022**

TODOs für step 0030

- **Eine einfache Lokomotive**
 - *neue Szenarien (V), (VI), (VII) – Abhängigkeit von Modulaktivität*
 - ein neues Drive-Objekt und
 - ein Modell,
 - Verbesserungen beim Laden und Entladen des Modells durch Modulaktivierung/-deaktivierung.
 - Re-Initialisierung für alle Objekte. Die Objekte müssen damit umgehen können, wenn sie in bestimmten Szeneninstanzen nicht geladen/entladen sind (dynamische/statische Modelle) -> Interaktion mit „sessionIds“-Problem
- **Release 0030**

TODOs für step 0031

- **Schieben und Kuppeln/Entkuppeln, Prellböcke, Modulübergang von Zügen**
 - *neue Szenarien (III) Kuppeln, Prellböcke (keine Kollision)*
 - *neues Szenario (IV) Entkuppeln*
 - *neue Szenarien (VIII), (IX), (X), (XI) Modulübergang von Zügen*
 - *Das User Interface zum Entkuppeln von Fahrzeugen wird entwickelt*
 - die beiden Gleisanlagen werden verbunden, es werden Prellböcke und zumindest eine Kreuzung eingesetzt
- **Release 0031**

TODOs für step 0032

- **Laden von Ladegut**
- **Release 0032**

TODOs für step 0033

- **Flankenfahrt**
- **Frontal- und Auffahrunfall**
 - *neues Szenario: Kollision mit Entgleisung : (III) Kollisionen, Kuppeln, Prellböcke*
- **Release 0033**

TODOs für step 0034

- **Aufschneiden von Weichen, Entgleisung wegen Weichenstellung**
- **Verbesserung von Szenario(XII) – Zugskinematik und (III) - Kollisionen**
- **Release 0034**

TODOs für step 0035

- **Weichenschlösser, Signale und ein Zentralschloss**

- **Release 0040**

TODOs für Step 0050

- Blender Support

TODOs für die Interaktion von Avataren mit der Szene

- Betreten/Verlassen von Fahrzeugen und beweglichen Modellen allgemein
- Hinsetzen/Aufstehen
- Draisine „pumpen“

Andere TODOs

Performance-Test (!)

Update scene description

General optimization: robust programming of all objects

Improvements by ensuring a deleteRoute() to each addRoute? Is this really necessary?

Howto bind a viewpoint in BS Contact without jumping? (necessary to enter carousel / wagon)

Use Ajax3D concepts for user interface (e.g. for console?)