



Mobile Multimedia Blackboard für Pocket-PCs

PWG - Projekt

Ein Pocket-PC verfügt über die verschiedensten Möglichkeiten der Eingabe, Virtuelles Keyboard, Touchscreen, Mikrophon und eventuell externe Eingabegeräte. Ziel ist den Pocket-PC in eine Kommunikationszentrale zu verwandeln.

Idee

Man soll die Möglichkeit haben, gemeinsam auf ein Blackboard zu zeichnen, Text einzufügen und Sprache zu übertragen. Ebenso soll es möglich sein, beliebige Dateien am Blackboard zu hinterlegen. Um diese Funktionalität zu ermöglichen, ist ein Server nötig, der die Kommunikation steuert und als Registry der angemeldeten Benutzer dient. Da das Kollaborationssystem aber von Personen auch offline verwendbar sein soll, muss eine ganze Session am Server abgelegt werden und zu jeder Zeit wieder abgerufen werden können.

Use Case

Anton beginnt eine Session und lädt Berta dazu ein. Anton und Berta diskutieren und skizzieren ihr neues Projekt. Caesar kommt später hinzu, beteiligt sich von da an noch live an der Diskussion. Ihre Projektleiterin Dora befindet sich gerade im Ausland bei einem Projektabschluss und kann nicht teilnehmen. Am Abend fliegt Sie zurück und möchte für den nächsten Arbeitstag auf dem aktuellen Stand sein. Dazu lädt sie sich die Session auf ihren Pocket-PC und sieht sich die Besprechung während des Fluges an.

Zu Implementieren sind:

- Pocket-PC-Client zum Live-Austausch von Text, Zeichnung, Sprache und Dateien.
- Server zur Verwaltung der Benutzer und Sessions. Wer ist online, wer soll welche Sessions erhalten.

Implementierung

Das Werkzeug ist in C# mit dem Compact Framework zu implementieren. Der Fortgang der Arbeit ist in 14-tägigem Abstand mit dem Betreuer zu besprechen.

Nähere Auskünfte: Dipl.-Ing. Markus Löberbauer