

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<lumm1>
```

```
<gruppeninformation>
```

```
<gruppennummer>AG_47_UEG</gruppennummer>
  <teilnehmer vorname="Martin" nachname="Riederer"
    matrikelnummer="0625100" email="e0625100@student.tuwien.ac.at"
    studienkennzahl="532" telefon="069916699908"/>
  <teilnehmer vorname="Johannes" nachname="Reiter"
    matrikelnummer="0625101" email="e0625101@student.tuwien.ac.at"
    studienkennzahl="534" telefon="06644032006"/>
  <teilnehmer vorname="Christian" nachname="Gruber"
    matrikelnummer="0625102" email="e0625102@student.tuwien.ac.at"
    studienkennzahl="534" telefon="06765309547"/>
```

```
</gruppeninformation>
```

```
<aufgabenbeschreibung>
```

```
<titel>Bildaussetzer und pochendes Herz</titel>
```

```
<beschreibung>Waehrend der Wiedergabe eines Video-Tracks koennen
  die Effekte "Bildaussetzer" und "pochendes Herz" einzeln oder
  gemeinsam aktiviert bzw. deaktiviert werden. Die Parameter fuer den
  Effekt "Bildaussetzer" sind Haeufigkeit und Laenge, fuer den Effekt "pochendes
  Herz" ist dieser nur Geschwindigkeit. Fuer die Wiedergabe
  wird in Java ein Player unter Verwendung von Quicktime for Java
  programmiert. Die Startparameter koennen auch durch eine XML-Datei
  definiert werden. Diese Datei wird durch einen XML-Parser eingelesen.
  Außerdem wird eine Swing-Benutzerschnittstelle implementiert mit
  welcher die Steuerung erfolgt, bzw. die Parameter veraendert werden
  koennen. Das Video kann entweder ueber den Bildschirm ausgegeben
  oder in eine Datei gespeichert werden bei welcher der Codec angegeben
  werden kann. Zusätzlich soll eine Installationsroutine fuer MS-Windows
  werden bereitgestellt.
```

Wir haben uns vorgestellt dieses Projekt in drei Teile zu unterteilen. Diese werden erstens das User-Interface mit der Swing-Implementierung und der XML-Eingabe sein. Der zweite Teil wird der Audioplayer sein, der die Parameter von dem User-Interface übernehmen kann und danach das Audiofile mit den gewünschten Settings abspielt. Der dritte Teil wird dann unser Videoplayer, der die Parameter genau so wie der Audioplayer übernehmen kann. Die genaue Architektur und die Kommunikation zwischen den Klassen wird sich erst im Verlauf der Entwicklung des Projekts ergeben.

```
</beschreibung>
```

```
<abbildung src="..." beschreibung="Anwendungsfalldiagramm"/>
```

```
<literaturverweis src="..." beschreibung="Quicktime for Java"/>
```

```
</aufgabenbeschreibung>
```

```
</lumm1>
```