

Multigrabb-och editerings audio/video verktyg

Kravspecifikation för projekt

Programkrav:

Programmet skall kunna fånga ljud- och videoklipp från användarens skärm (klient) genom ett "enkelt" kommando från tangentbord eller dylikt.

Programmet skall ha editeringsmöjligheter med verktyg lämpliga för att kunna instruera en annan användare.

Detta sker lämpligen m.ha textrutor (drag-and-drop?) och ljud (tal).

Programmet skall ha tillgång till en virtuell "avatar/figur" vilken skall kunna fungera som ett kommunikationsmedium mellan användare implementerat och integrerat i samma program i klient-server modell. (Envägskommunikation från t.ex en instruktör som håller i en distanskurs)

Programmet skall vara modulariserat och enkelt att vidareutveckla för eventuella framtida behov.

Programmet skall ha automatiserad enhetstestning implementerad.

Programmet bör implementera en interaktiv "blackboard/whiteboard" (multiplayer paint) vilken skall implementeras för parallell användning med läsplatta (android) eller PC med eller utan touchscreen. Dvs en användare skall kunna köra programmet simulatant på PC och läsplatta där läsplattan kontrollerar den interaktiva tavlan.

Beskrivning av programanvändning:

Emil sitter hemma och studerar reglerteknik (på distans), till sin hjälp har han Matlab och Simulink. Då Emil fått lite problem begär han via programvaran (vi kallar den ShowMe) hjälp från den legendariske Chalmers (instruktör).

Emil fångar ett videoklipp från Simulink och ställer kloka frågor med hjälp av både tal och textrutor vilka han snabbt och enkelt kunnat editera in i sitt fångade videoklipp.

Därefter skickar han detta videoklipp till Chalmers.

Chalmers spelar upp videoklipppet och editerar enkelt in svar. (kanske lämpligen genom att först radera Emils frågor framföra i tal och därefter genom att lägga till egna textrutor)

Därefter skickar Chalmers detta till Emil.

Emil har undertiden fått ytterligare ett problem och framför i realtid ytterligare en förfrågan denna gång genom att använda sin läsplatta och skriva sin fråga i text med enkel tillhörande figur.

Chalmers markerar Emil i sin klient och skickar i realtid ett svar via sin "avatar/figur" samtidigt som han använder sin egen läsplatta och besvarar Emils fråga. (Denna fråga kan vara privat eller publik, om Chalmers fått samma fråga skall han kunna välja vilka han svarar)

Efter att han fått svar på sina frågor kan Emil i lugn och ro kolla igenom det videoklipp som Chalmers skickade som svar på den första frågan.

Liknande existerande programvaror:

Drawball, Fraps, Twitch.tv, Grab (finns säkerligen många fler)!

Sakib Sistek

sistek@chalmers.se