

WebPlanner Productfamilie overzicht

Versie 100817

1. Introductie

Dit document beschrijft de Webplanner productfamilie. Het doel is om ViSoft partners en webdevelopers te assisteren bij het integreren van het WebPlanner-product voor de verkoop in het bedrijf en op de website.



Er zijn diverse producten in de WebPlanner productfamilie; ViPlan: de online planner en ViSmart: de opmeet app. In dit document worden beide producten besproken onder de term 'WebPlanner' wanneer de kenmerken en functionaliteiten gelijk zijn.

2. Concept

Dit hoofdstuk beschrijft het concept en de functies van de WebPlanner productfamilie.

Vanaf paragraaf 2.2 en volgend wordt als eerste de functies van ViPlan beschreven, het eerste product in de WebPlanner familie. Omdat veel kenmerken van ViPlan worden gedeeld met de meeste producten in de familie, worden in de opvolgende secties over de andere producten alleen beschreven hoe ze verschillen van ViPlan.

2.1 Het concept achter de WebPlanner productfamilie

ViPlan Concept

De online planner ViPlan is speciaal ontwikkeld voor uw klanten. De klant kan zelf thuis de ruimte opmeten en snel een eigen idee uitwerken, zonder naar de winkel moeten te komen. Net als in ViSoft Premium kunnen er snel standaard ruimtes worden geplaatst of handmatig muren worden getekend. Gebruikers kunnen makkelijk ruimtes schetsen, deuren en ramen toevoegen, tegels en sanitair plaatsen. Het resultaat van de snelle ruimteplanning dient als gespreksbasis voor ontwerpideeën en kan nadien direct geïmporteerd worden in ViSoft Premium.

ViSoft partners die ViPlan willen gebruiken, kunnen hun eigen inhoudsdatabase vanuit ViSoft Premium laten importeren; zoals sanitair, tegels, materialen en voegmiddelen. ViPlan kan ook worden aangepast naar de huisstijl van uw bedrijf door het veranderen van kleuren en andere grafische elementen.

ViSmart Concept

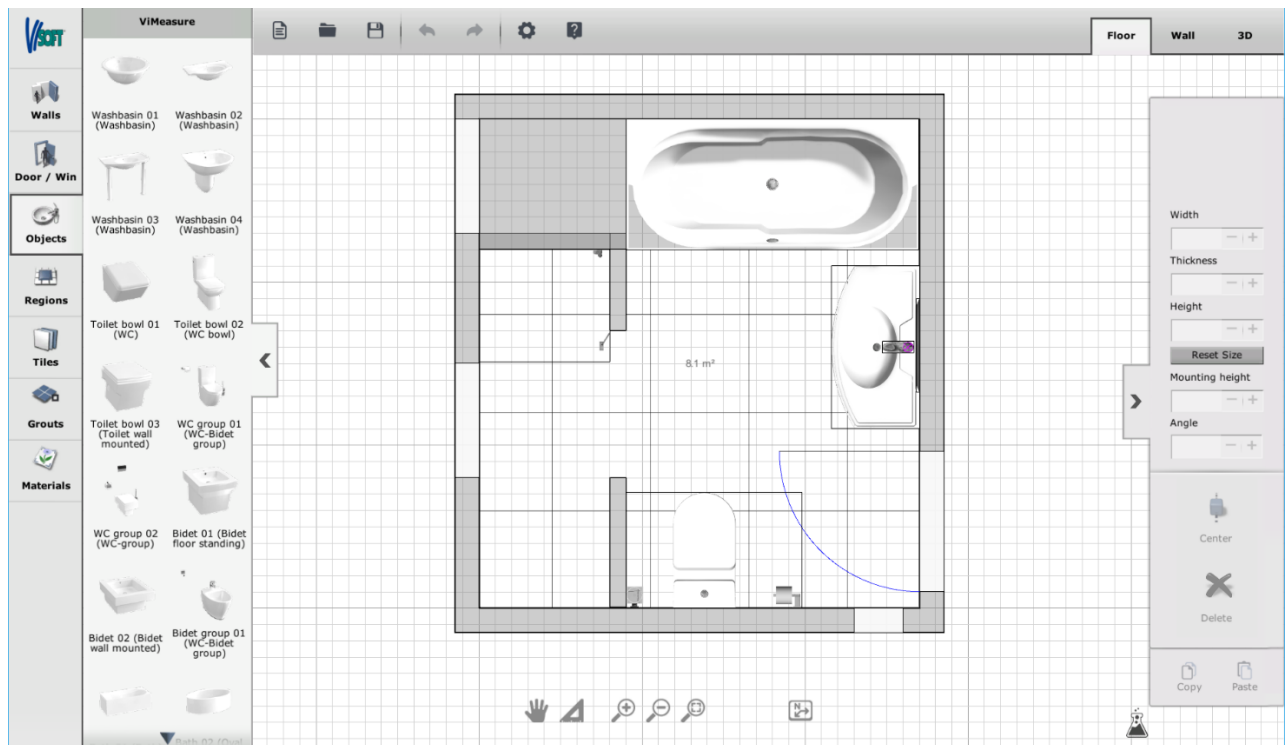
Het ViSmart product is een beperktere versie van ViPlan, gratis te downloaden in de App Store en Google Play. De opmeetapp kan worden gebruikt door uw klanten om ruimtes te meten en basis sanitair te plaatsen. Aan u de taak het ontwerp verder te verwerken in ViSoft Premium; de app ViSmart kent dezelfde naadloze integratie als in ViPlan. ViSmart is vereenvoudigd voor de gebruiksvriendelijkheid: klanten kunnen er ruimtes mee tekenen en eenvoudig het ontwerp naar uw designers toesturen om verder uit te laten werken. Met ViSmart kunnen muren worden getekend en wanden, daken, deuren en ramen geplaatst. Bovendien is er een gelimiteerde tegel- en sanitairfunctie toegankelijk om de gebruiker de gelegenheid te geven om de kleur en plaats van de sanitair in de ruimte te voelen. Voegen en materiaal, net als de tegelgebieden functie zijn niet toegankelijk.

Net als ViPlan, kan ViSmart worden afgestemd op uw zakelijke huisstijl door het veranderen van de visuele stijl en grafische elementen van de applicatie.



2.2 ViPlan kenmerken

Deze sectie beschrijft de functionaliteiten van ViPlan, het eerste product in de familie.



2.2.1 Muren tekenen en snelle ruimtes

ViPlan behoudt de soortgelijke manier van muren tekenen zoals in ViSoft Premium, met nu ook de mogelijkheid van het touchscreentekenen van de muren. Het biedt dezelfde set functionaliteiten als hoekvergrendeling, lengte invoer en sluiten van de ruimte. Bovendien kunnen uw klanten of ontwerpers snel kiezen uit een selectie standaard ruimtes, die gemakkelijk aanpasbaar zijn voor een snel resultaat.

2.2.2 Drag'n'drop en touch support

Alle objecten zijn plaatsbaar in de ruimte met de vanzelfsprekende 'slepen-en-neerzetten' functionaliteit voor gebruikers van mobiele apparaten. Daarnaast zijn alle gadgets en toetsen vergroot op de mobiele apparaten, waardoor ze gemakkelijk bediend kunnen worden met de vingers. ViPlan kent ook algemene touchscreenbewegingen, zoals het spreiden van de vingers voor inzoomen en het 'knippen' voor inzoomen.

2.2.3 Diverse aanzichten en werkmethodes

ViPlan biedt meerdere werkmethodes om gebruikers helpen te begrijpen de stappen te nemen om een project te volbrengen. Begin met muren en wanden, ga verder met deuren en ramen, voeg dan de sanitair en tegels toe.

Gebruikers kunnen schakelen naar het muur aanzicht om visueel de inbouwhoogte van een object of raam te zien en aan te passen. Daarna kan men in 3D-zicht het resultaat bewonderen en de tegels aanpassen naar smaak.

2.2.4 Wand

Met de wanden functie kunnen snel schotten geplaatst worden voor bijvoorbeeld decoratiewanden. De wanden kunnen vrij worden geschaald, gedraaid en geplaatst waar je maar wilt. Op de wanden kunnen tegels of materialen worden gezet. Wand kunnen ook worden gebruikt voor het zetten van een voorzetwand, uiteraard kunnen deze ook weer betegeld worden.

2.2.5 Dak

De dak-functie kan worden gebruikt voor het tekenen van een schuin dak in de ruimte. Ook de daken kunnen worden voorzien van tegels en/of materiaal.

2.2.6 Deuren en ramen

Deuren en ramen kunnen worden geplaatst in de ruimte, zijn vrij te schalen en plaatsen op elke muur. ViPlan biedt in de bibliotheek een diverse collectie aan deuren en ramen.

2.2.7 Objecten

Plaats de sanitair en decoratie opstelling; van wasbakken tot douches. Importeer moeiteloos je eigen objectbibliotheken vanuit ViSoft Premium zodat klanten deze in hun projecten kunnen gebruiken.

2.2.8 Tegel, gebieden en voegen

Teken aangepaste gebieden op de vloer of op de muren en plaats de betegeling. De betegeling in het gebied wordt automatisch afgesneden. Belangrijke punten in de betegeling worden aangegeven om het begin punt van de tegels te optimaliseren. Draai de tegels naar uw wensen en pas de grootte van de voegen aan. Betegel in een keer hele muren of vloeren. Met een klik kan de betegeling worden aangepast. Als 'finishing touch' kunnen voegen worden toegevoegd. Eigen tegels en voegen kunnen worden aangeboden aan klanten.

2.2.9 Materialen

Voeg materialen toe aan oppervlakken om het gebruik van pleisterwerk, parket, tapijt en zelfs glazen wanden weer te geven. De uitgebreide materialen bibliotheek maakt oneindige maatwerk mogelijk. U kunt uw eigen materialen toevoegen in het programma zodat deze ook voor uw klanten beschikbaar zijn.

2.2.10 Rijkelijk ‘Snappen’

ViPlan biedt met snap modus vele verbindmogelijkheden. Verbindt sanitair met hoek- of centrale tegels; sluit kranen op wasbakken aan. Gebruik de ‘Snap’ functie bij het plaatsten van objecten naar hoeken of bij het tekenen van muren. De Snap functie wordt continu verbeterd naar behoeftes van onze gebruikers.

2.2.11 (On)Gedaan maken

ViPlan kent uiteraard de functie ongedaan maken / opnieuw uitvoeren voor alle gedane acties in het programma.

2.2.12 Programma instellingen

ViPlan is aan te passen naar de wensen van uw klanten. Verander de interface taal, de celgrootte van het raster, de kwaliteit van de 3Drender. Ook kan het Brits-Amerikaans maatsysteem worden ingesteld.

2.2.13 Opslaan en exporteren

Alle projecten kunnen direct worden geopend in ViSoft Premium, zonder verlies van functies. Upload je projecten direct naar ViSoft 360 en open ze in ViSoft Premium zonder ze te exporteren. Exporteer projecten naar PDF of e-mail.

2.2.14 Apparaatintegratie van derden

ViPlan kan apparaten integreren zoals laserafstandmeters. Momenteel biedt ViPlan integratie van Leica Disto™ en Bosch Professional Laser Meter-producten waarmee professionele werknemers direct precieze metingen kunnen uitvoeren en deze kunnen toepassen op elke dimensie van uw kamer.

2.2.15 Ingebouwde help

ViPlan biedt een ingebouwd grafisch helpschermdat varieert op handheld- en desktopplatformen om ervoor te zorgen dat gebruikers uitleg krijgen over het besturingsschema dat momenteel op hun apparaat beschikbaar is.

2.3 ViSoft Smart Kenmerken

In dit gedeelte worden de verschillen tussen ViPlan en ViSoft Smart beschreven. Om het verwijzen naar kenmerkverschillen te vereenvoudigen, worden deze in een tabelvorm weergegeven.

Kenmerk	ViPlan	ViSoft Smart
Muren tekenen en snelle ruimtes	+	+
Drag'n'drop en touch support	+	+
Diverse aanzichten (2d,3D, vloer, muur)	+	+
Wanden	+	+
Daken	+	+
Deuren en ramen	+	+
Objecten	+	+*
Tegel, gebieden en voegen	+	+*
Materialen	+	-
Rijkelijk snappen	+	+
(On)gedaan maken	+	+
Programma instellingen	+	+
Opslaan en exporteren	+	+
Apparaatintegratie van derden	+**	-
Ingebouwde help	+	+

* Gelimiteerde functie

** Beschikbaar op iOS en Android

3. Beschikbaarheid en platforms

WebPlanner is beschikbaar op een groot aantal platforms en hardware en we breiden de beschikbaarheid continu uit naar nieuwe software en hardware platforms.

Momenteel is de WebPlanner beschikbaar op twee verschillende manieren:

- Online – de online modus vereist permanente verbinding met de database back-end. Hierdoor is er een lagere downloadgrootte en snellere opstarttijden. Er is dus **geen internetverbinding vereist**, alleen de connectie met de database back-end, welke indien gewenst op de locale schijf kan worden gezet.
- Offline – offline modus dat geen verbinding behoeft met de back-end omdat alle benodigde data in de applicatie zelf is ingebed. De downloadgrootte is sterk afhankelijk van de grootte van de database.

WebPlanner is momenteel beschikbaar op de volgende platforms:

- Desktops
 - o Windows (Windows 7 en nieuwer)
 - o macOS (10.9 en nieuwer)
 - o Linux (Experimental, Ubuntu 14.04 and nieuwer)
 - o UWP (Windows 10)
- Handheld
 - o Android (4.0 en nieuwer)
 - o iOS (iOS 9.0 en nieuwer)
 - o Windows Mobile UWP (10 en nieuwer)
- Web
 - o WebGL (Google Chrome 46+, Firefox 42+, Opera, Safari (8 en nieuwer), Edge)

Raadpleeg de onderstaande tabel voor een overzicht van de beschikbare platforms per modus.

Platform	Online	Offline
Windows	+	+
macOS	+	+
Linux	+	+
UWP	+	+***
Android	+	+*
iOS	+**	+
Windows Mobile UWP	+***	+***
WebGL	+	-

* Offline databases zijn beperkt tot ~60 MB als ze worden gepubliceerd naar Play Store. Zelf-gepubliceerde APKs zijn niet beperkt.

** iOS online functionality vereist een geldig SSL-certificaat voor database-backend;

*** Een uitrol-implementatie is op aanvraag beschikbaar. Neem contact op met ViSoft voor meer informatie.



3.1 Desktop implementatie

Desktop implementatie heeft geen speciale vereisten en is algemeen beschikbaar voor elk platform (zie bovenstaande tabel).

U ontvangt bij de door u gekozen platform de binaire bestanden en alle bijbehorende afhankelijkheden (indien van toepassing) die u kunt verpakken en bezorgen op de manier die u wenst. Dit kan worden verpakt als een installatiewizard of als geïmplementeerd als een archief. De applicatie kan daarna worden gedraaid zoals elke andere OS applicatie.

Implementatie naar macOS en UWP vereist dat u de applicatie code tekent om in klantomgevingen te kunnen draaien. Neem contact op met ViSoft voor meer informatie als je geïnteresseerd bent in het uitrollen naar macOS of UWP doelen.

3.2 Handheld implementatie

Voor de implementatie van de meeste handheld platforms wordt van klanten vereist dat ze de software gebruiken gekoppeld aan het platform, zoals de Google Play Store, Apple App Store etc. ViSoft GmbH biedt twee mogelijkheden om je applicatie beschikbaar te maken voor klanten:

- a) ViSoft GmbH gebruikt eigen software ontwikkelingen accounten om de applicaties op verschillende softwareplatforms beschikbaar te maken. Op deze manier kunt u het indienings-, update- en beoordelingsproces delegeren aan het ViSoft-team, zodat u geen jaarlijkse ontwikkelingslicentiebijdragen registreert en betaald. Het nadeel is dat de applicatie zal verschijnen als gepubliceerd door ViSoft GmbH, waardoor soortgelijke applicaties worden vertoond van andere bedrijven met optie a), en je organisatie is vereist om ViSoft GmbH de rechten te geven om applicaties te publiceren onder uw handelswerk. Zo niet worden de applicaties verwijderd van de softwareplatforms vanwege het imitatiebeleid. Daarnaast moet u ook de vereiste aanvullende informatie verstrekken van de softwareplatforms, zoals applicatie beschrijvingen, screenshots en dergelijke. Gedetailleerde informatie over de benodigde informatie zal worden verstrekt voor de applicatie publicatie.
- b) Je kan je eigen software ontwikkeling account gebruiken om de applicatie te publiceren op de softwareplatform. Deze aanpak maakt dat de applicatie als uw eigen product verschijnt in de stores. Het nadeel van deze aanpak is dat u de abonnementen op de softwarelicenties dient te onderhouden, en handmatig de updates van de applicatie moet managen. U dient nog steeds uw publicatie account details naar ViSoft sturen om de softwareaanvraag in te dienen, omdat alle implementatiemogelijkheden voor de softwaremarktplaatsen dienen te worden ondertekend.

3.2.1 Android

Android applicaties kunnen worden geïmplementeerd met behulp van de Google Play Store of door het bouwen van een APK-bestand dat kan worden geïnstalleerd op de apparaten van de klanten.

Als u van plan bent de applicatie toe te voegen aan de Google Play Store, dient u de toepassing te coderen voordat u deze indient. Deze installeermethode is tevens beperkt tot 60 MB in de offline modus, vanwege de Play Store beperkte APK-bestandsgrootte met een limiet van 100MB. Neem contact op met ViSoft voor meer informatie en opties voor het implementeren van je eigen merk applicatie in de Google Play store.

Wanneer u niet wenst uw applicatie beschikbaar te maken in de Google Play Store, kunt u direct aan uw klanten een APK file leveren. Zo kunt u ook een database van elke gewenste grootte toevoegen in plaats van de beperkte 100 Mb APK. Het nadeel van deze methode is dat uw klanten de “onbekende bron installatie” moet instellen en dat u handmatig de applicatie moet managen en uw gebruikers op de hoogte moet stellen van eventuele updates.

iOS

De enige manier om iOS te implementeren is via de Apple App Store. Dit vereist het toevoegen van een digitale handtekening in de software en een ontwikkelingslicentie. Als u wenst een iOS versie te leveren aan uw klanten, neem graag contact op met ViSoft voor de implementatiemogelijkheden.

Windows Mobile UWP

Windows Mobile implementatie is beschikbaar op aanvraag. Neem contact op met ViSoft GmbH voor meer informatie.

3.3 Web implementatie

Web implementatie is mogelijk door een set voorgebouwde Java-Script bestanden welke u kan invoegen door behulp van een canvas of IFrame.

U ontvangt een pakket met alle benodigde .JS en .HTML template bestanden voor referentie en ‘embedding’ op uw website. Voor meer informatie verwijzen wij u door naar Unity WebGL template en het volgende informatieve bestand over embedding:

<https://docs.unity3d.com/Manual/webgl-templates.html>

De online modes is vereist voor WebGL implementatie. De offline modes is niet beschikbaar voor WebGL vanwege de beperkte geheugencapaciteit.

WebGL implementatie vereist geen ondersteuning voor scripttaal van de server en kan als statisch content aan de klant worden geleverd.

4. Systeem vereisten

4.1 Database back-end system vereist

Database back-end kan worden gedraaid op een Windows Server 2012 of nieuwer en vereist een SQL Server Express 2012 of nieuwer. De geheugenvoetafdruk van de back-endserver is vrij klein (rond 100Mb) en het processorgebruik na de eerste cache van de uitvoergegevens zal ook erg laag zijn. Gemiddelde dedicated server (Xeon E5-2620) kan tot 8000 gelijktijdige verbindingen verwerken nadat de caching is voltooid zonder extra taakverdeling of aanpassing.

Database backend is verdeeld in twee delen – een IIS-toepassing en een SQL Database. Dit kan worden ingesteld op uw eigen speciale Windows-machine of worden geïmplementeerd op een veilige ViSoft-server.

Als u een database backend wilt instellen op uw eigen server, neem alstublieft contact op met ViSoft GmbH voor gedetailleerde instructies. De snelste manier is om een ViSoft medewerker in verbinding te brengen met uw server en een setup van de back-end database te laten uitvoeren.



Database back-end maakt gebruik van caching system om de responstijd te verkorten en de CPU-gebruik te verminderen.

Cache building wordt op zijn plaats uitgevoerd, wat betekent dat de eerste load van elk object een cache bestand zal maken. Deze zal ook worden gebruikt voor andere verzoeken, vandaar dat u een iets tragere snelheid ervaart bij eerste ladingen.

4.2 WebGL deployment vereisten

WebGL front-end vereist een modern browser – Google Chrome, Firefox, Safari etc. Het gebruik van de nieuwste versies wordt altijd aangeraden. Het wordt aanbevolen om 64-bits versie van browsers voor betere prestaties en stabiliteit.

Internet Explorer wordt niet ondersteund! Mobiele besturingssystemen worden niet ondersteund (Android, iOS etc.)!

Houd er rekening mee, dat de minimale systeem vereisten voor OS en hardware ook moeten worden voldaan voor de WebGL applicaties. Deze vereisten voor hardware configuratie garanderen stabiele performance bij grotere projecten en grotere database groottes. Het product kan nog steeds bij lagere configuraties draaien, maar de prestatie en stabiliteit kan afnemen.

- Windows: Windows 7 of hoger, Core i3 of gelijkwaardige CPU, 4GB RAM, 64bit OS en browser is sterk aanbevolen.
- macOS: macOS 10.9 of hoger, Core i3 CPU of beter, 4GB RAM, 64bit browser wordt sterk aanbevolen.
- Linux: Ubuntu 12.02 of nieuwer, Core i3 CPU of beter, 4 GB RAM, 64bit OS en browser wordt sterk aanbevolen.

4.3 Desktop implementatie vereisten

- Windows: Windows 7 of nieuwer. Core 2 Duo of nieuwere CPU, 2 GB RAM, een speciale grafische kaart wordt aanbevolen maar is niet vereist. 200 Mb of HDD ruimte, afhankelijk van de bouwmode en databases.
- macOS: macOS 10.9 of nieuwer, Core i3 CPU, 2 GB RAM, een speciale grafische kaart wordt aanbevolen maar is niet vereist. 200 Mb of HDD ruimte, afhankelijk van de bouwmode en databases.
- Linux: Ubuntu 14.04 of nieuwer, Core i3 CPU, 3 GB RAM, NVidia GTX 200 series of nieuwere speciale grafische kaart. Geïntegreerde grafische kaarten kunnen kleine beschadigingen in 3D-weergave waarnemen en lijden onder gedegradeerde prestaties. 200 MB HDD-ruimte, afhankelijk van de build-modus en databases.
- Windows UWP: Windows 10 Creators Update of nieuwer. Core i3 CPU, 3 GB RAM, speciale grafische kaart is aanbevolen maar niet vereist. 200 Mb van HDD ruimte, afhankelijk van de bouwmoden en database.

4.4 Mobiele apparaten implementatie vereisten

- Android: Android 4.4 of nieuwer, Quad Core CPU, 2 GB RAM. GPU met OpenGL ES 2 support of nieuwer. 100 Mb opslagruimte op het apparaat, afhankelijk van de build-modus en databases.



- iOS: iOS 9 of nieuwer, 1 GB RAM. 100 Mb opslagruimte voor apparaten, afhankelijk van de build-modus en databases.
- Windows Mobile 10 UWP: Windows Mobile 10 Anniversary update of nieuwer. 2 GB RAM. 100 Mb opslagruimte, afhankelijk van de bouwmoden en databases.

Bijlage A – Errata

Dit gedeelte bevat een lijst met momenteel ontdekte problemen en mogelijke oplossingen voor de WebPlanner product familie waar we geen controle over hebben, vanwege hun bron of aard.

Platform	Probleem	Oorzaak	Workaround
WebGL	Sommige software en hardware configuraties laten een corruptie zien wanneer een snelle ruimte wordt geplaatst in Microsoft Edge.	Dit wordt veroorzaakt doordat Microsoft Edge JavaScript-engine-interpretatie van de code verschilt van Chrome- of Firefox JavaScript-engines.	Om dit probleem op te lossen los dit probleem op door de muren te bewerken. De corruptie wordt nu niet gezien totdat de pagina wordt herladen of de browser herstart.
	Applicatie kan soms niet starten wanneer de pagina wordt vernieuwd tijdens het laden (hot-reload)	Onbekend	Sluit de pagina af en herlaadt de pagina in een nieuwe tab.
	Minuscule textuurcorruptie in 3D-weergave kan soms voorkomen in sommige configuraties met Chrome.	Onbekend	Onbekend
Android	Matige vertraging kan worden waargenomen in 3D-weergave op instellingen van hoge kwaliteit op sommige op Exynos gebaseerde apparaten (voornamelijk Samsung)	Slechte optimalisatie van Unity-engine voor Exynos-apparaten	Stel het kwaliteitsniveau in om medium of laag.
	3D-textuurcorruptie kan worden waargenomen op apparaten op basis van Mali-400 en Mali-450 GPU's.	Mali-400 en Mali-450 GPU's ondersteunen geen zwevendekommagetal met hoge precisie in de computer graphics (fragment shaders).	geen