



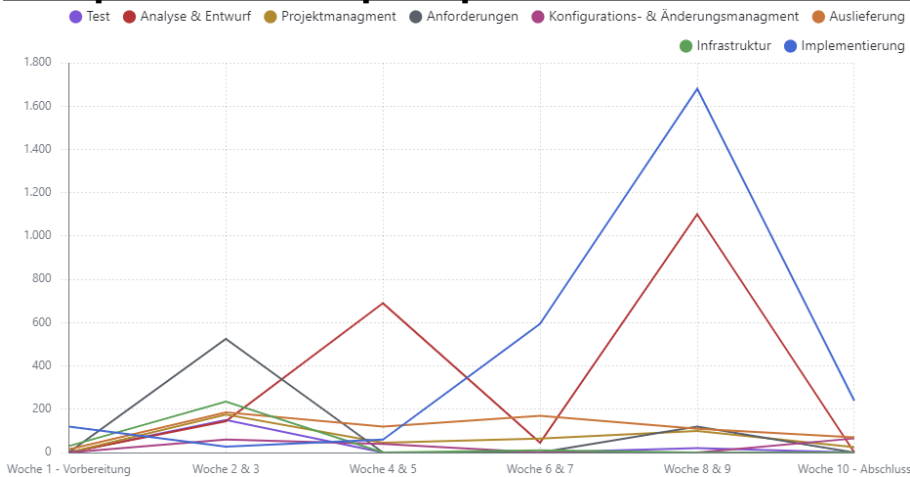
Statistik

<u>Teammitglied</u>	<u>Arbeitsaufwand</u>	<u>Hauptbeitrag</u>
Nunn, Jannik	7 Stunden	Vorbereitung der OpenGL Bibliothek
Nuss, Kai	36 Stunden	Persistieren der meisten Daten
Schnur, Tim	40 Stunden	Entwicklung des Frontend
Solfronk, Felix	22 Stunden	Entwicklung der Engine
Steinbring, Christian	58 Stunden	Entwicklung des Rendering



Statistik

Zeit pro Workflow pro Sprint



Workflows

Anforderungen:
10 Stunden

Analyse & Entwurf:
33 Stunden

Implementierung:
45 Stunden

Test:
3 Stunden

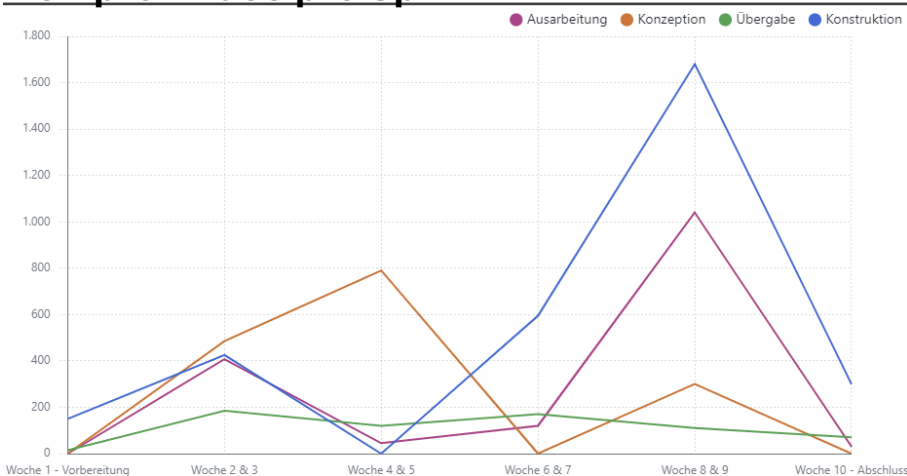
Auslieferung:
11 Stunden

Änderungsmanagement:
3 Stunden

Projektmanagement:
7 Stunden

Infrastruktur:
5 Stunden

Zeit pro Phase pro Sprint



Phasen

Konzeption:
26 Stunden

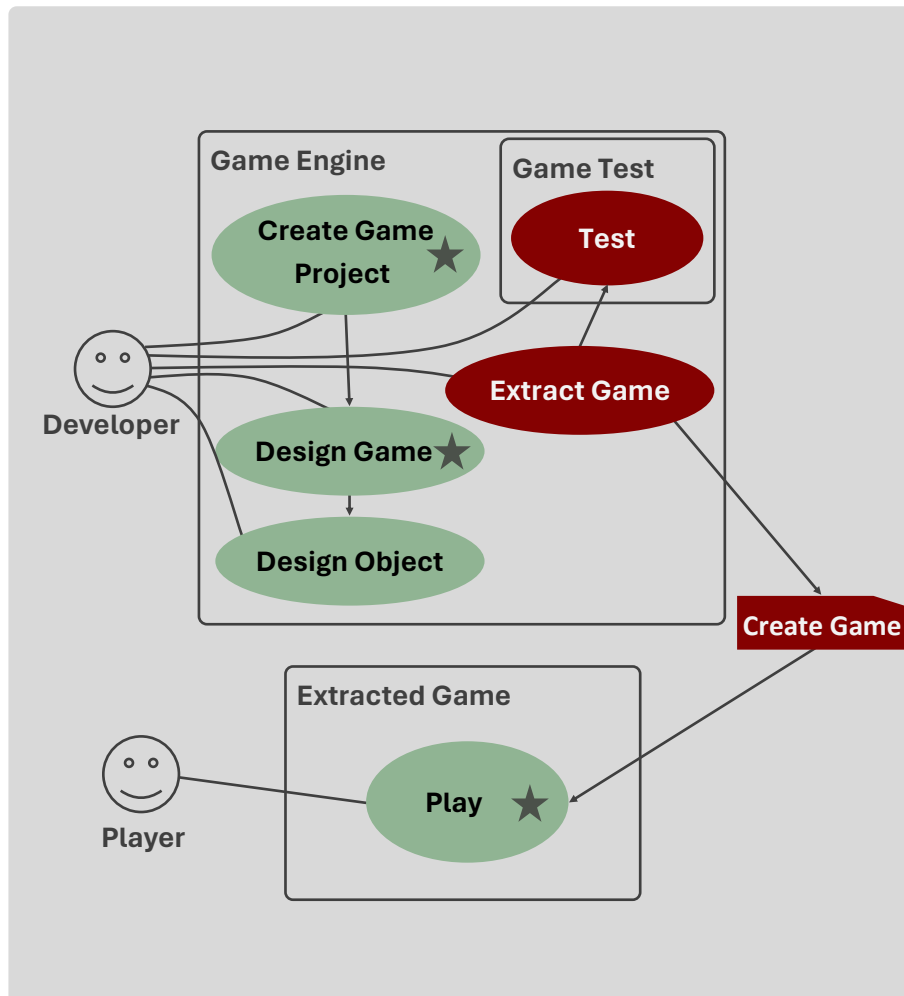
Ausarbeitung:
27 Stunden

Konstruktion:
53 Stunden

Übergabe:
11 Stunden



Anwendungsfalldiagramm



Legende

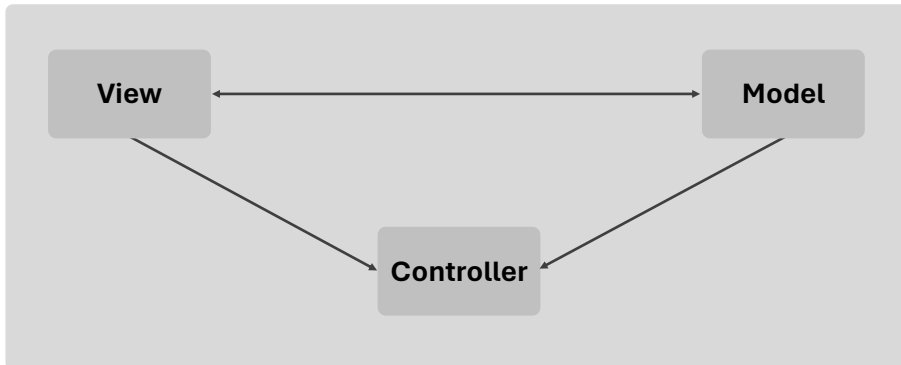
Komponenten
in Arbeit

Komponenten
nicht bearbeitet

Demo
Highlights ★



Architekturentscheidungen



Argumente

- Einheitliche Trennung zwischen Darstellung und Geschäftslogik
- Leichtere Weiterentwicklung der Software
- Unterstützt die Erzeugung übersichtlicher Quellcodes

Verwendete Softwaretools & Plattformen

- Entwicklung der Software mit **Maven**
- Distribution des Quellcodes unterhalb des Entwicklungsteam mittels **GitHub**
- Planung und Management mittels **GitHub-Projects**
- Realisierung des Test-Driven-Development über Unittests durch **JUnit**

Highlights

- Na bro