

Sprint Review Protocol

| | |
|------------------------|------------------|
| Sprint No: | 4 |
| Date & Time | 13.05.2025 10:00 |
| Group Number | 16 |
| Participant 1 | Marcel Gössl |
| Participant 2 | Karim Salem |
| Participant 3 | Simon Marek |
| Participant 4 | Felix Hadinger |
| Participant 5 | |
| Mentor | Lilly Tremel |

List the IDs of the Requirements which are subject to the review

| Req ID | short description [opt] | Estimate [h] | Real Efort [h] | Delta [h] | Passed | failed | remarks |
|--------|---|--------------|----------------|-----------|--------|--------|---|
| 1 | Handtracking Bug beheben (Akzeptanzkriterium: Hände in VR wieder sichtbar und mit aktuellen Funktionen interagierbar) | 5 | 3 | -2 | x | | |
| 2 | Alternative Workflows für den Import einzelner Segmente untersuchen (Akzeptanzkriterium: es wurden verschiedene Möglichkeiten untersucht, um den Speicherverbrauch zu reduzieren) | 7 | 4 | -3 | x | | |
| 3 | Implementierung der in ReqID = 2 gefundenen Lösung (siehe Zeile darüber) (Akzeptanzkriterium: Es wurde evaluiert, ob der alternative Workflow tatsächlich in Unity funktioniert) | 10 | 11 | 1 | x | | |
| 4 | Implementierung von UI Elementen, um zwischen den jeweiligen Schnittebenen (transversal, sattigal, coronal) zu wechseln (Akzeptanzkriterium: User kann in VR mit Handtracking Buttons drücken, die zwischen den Schnittebenen wechseln) | 5 | 6 | 1 | x | | |
| 5 | Handtracking slider auf 2D Darstellung anwenden + adaptieren (Akzeptanzkriterium: Slider kann mit Handtracking verwendet werden und funktioniert für alle 3 Schnittebenen (transversal, sattigal, coronal)) | 10 | 6 | -4 | | x | wird in Sprint 5 fortgesetzt |
| 6 | Testen der derzeitigen Implementierungen und Behebung von potentiellen Bugs | 7 | 2 | -5 | | x | wird in Sprint 5 fortgesetzt |
| 7 | Implementierung von Unity Version Control (Akzeptanzkriterium: Teammitglieder können pushen und pullen) | 0 | 11 | 11 | x | | war nicht eingeplant aber wurde durch nicht reproduzierbare Probleme mit Git LFS hinzugefügt, dadurch konnten andere Items nicht vollständig umgesetzt werden |
| ... | | | | 0 | | | |
| ... | | | | 0 | | | |
| n | | | | 0 | | | |
| 7 | | | | -1 | 0 | 0 | |