* Unser Projekt wird als OpenSource zur Verfügung stehen, Das heißt jeder kann daran weiterarbeiten und das Plug-in verbessern
* Zur Versionsverwaltung haben wir Github verwendet
* Im Readme wird alles für die Nutzung erklärt
* Man kann den Code herunterladen oder das Repository auf den Rechner klonen
* Mit unserem Plug-in kann man die Werte Belichtung, Kontrast, Lichter, Tiefem, Weiß, Schwarz, Klarheit, Dynamik und Sättigung verändern. Sollte man mehr bearbeiten wollen wie z.B die Tönung so muss man dies weiterentwickeln
* Man kann beliebig viele Werte in die Config-File schreiben. Unsere UI ist nur für Arrays der Größe 3 gedacht. Sollte man in der UI mehr Felder haben wollen, so müsste man das weiterentwickeln
* Unser Teamprojekt haben wir nach dem Scrum-Prinzip durchgeführt: Alle zwei Wochen wurde ein neuer Scrum-Master bestimmt, welcher dann für die nächsten zwei Wochen den Spint geleitet hat. Das gesamte Projekt wurde in sogenannte Sprint backlogs eingeteilt. Das sind Teilaufgaben, welche als Gesamtes unser Teamprojekt bilden. Jeder Sprint Backlog wurde vom zuständigen Scrum-Master in Teilaufgaben eingeteilt und an die Gruppenmitglieder verteilt.
* Schwierigkeiten: Wir mussten uns mit der Skriptsprache Lua auseinandersetzen, da diese für jedes Teammitglied zu erlernen war. Dadurch mussten wir anfangs viel Recherche betreiben und uns in alles einlesen.