

Kennung	Titel	Beschreibung	Fertigstellungstermin	zugeordnete Mitarbeiter
1.1	Product Pitch		11.04.22	alle
<b><u>2.0</u></b>	<b><u>Anforderungsanalyse</u></b>	Anforderungen werden analysiert	03.05.22	alle
<b><u>3.0</u></b>	<b><u>Architektur (Entwurf)</u></b>	Auswahl der Umsetzungstechnologien, Softwareentwurfsdiagramme, Erstellung der Datenstrukturen	17.05.22	alle
<b><u>4.0</u></b>	<b><u>Implementierung</u></b>		10.06.22	alle
4.1	<b>Server Applikation</b>	Verwalten der Räume und der Bilddaten der Canvases		Tim, Sinan
4.1.1	User-Rechte-Management	Unterscheidung zwischen normalen Nutzern, StuV Benutzern und Admins		
4.1.2	Bereitstellen von Updates für Canvases	Server sendet allen Clients regelmäßig Updates		
4.1.3	Empfangen von Pixelupdates	Server empfängt die von dem Benutzer angefragten Pixeländerungen und führt diese unter Berücksichtigung der User-Rechte und		
4.1.4	Speichern aller Canvases in Datenbank	Zustand der Canvases wird regelmäßig und bei Events in einer Datenbank gespeichert		
4.2	<b>Datenbank</b>	Datenbank aufsetzen und einrichten		Maximilian
4.2.1	Datenstruktur Canvas	Datenstruktur entwerfen, die die Canvases mit ihren Attributen abspeichert		
4.2.2	Datenstruktur Administration	Datenstruktur entwerfen, die die Räume mit ihren Attributen und Codes abspeichert		
4.3	<b>User Interface</b>	Anzeige der UI		Kai, Victor, David, Tim
4.3.1	Canvas Rendering	Canvas als solches wird dem Endnutzer angezeigt		
4.3.2	Navigation im Canvas	Im Canvas kann über Maus oder Pfeiltasten navigiert werden		
4.3.3	Canvas updaten			
4.3.4	Setzen von Pixeln	Vom Server erhaltene Updates werden im User Interface des Clients regelmäßig aktualisiert		
4.3.5	Räume erstellen und löschen	Einzelne Pixel können im Canvas mit einer ausgewählten Farbe eingefärbt werden		
4.3.6	Räume konfigurieren	Räume können erstellt und wieder gelöscht werden		
4.3.7	Räume betreten und auswählen mittels Zugangscodes	Raumeinstellungen können dargestellt und angepasst werden		
4.3.8	Räume übersichtlich darstellen	Über den raumspezifischen Code kann sich in einen Raum eingewählt werden		
<b><u>5.0</u></b>	<b><u>Test</u></b>	Landingpage die alle offiziellen Räume anzeigt		
5.1	Nachbesserung	Produkt wird basierend auf Test-Cases erprobt	12.06.22	alle
<b><u>6.0</u></b>	<b><u>Übergabe und Inbetriebnahme</u></b>	Festgestellte Bugs werden behoben	14.06.22	alle
6.1	Produktpräsentation	Projekt wird dem Kunden übergeben, von ihm abgenommen und der Betrieb wird aufgenommen	15.06.22	alle
6.2	Reflexion	Produkt wird dem Kunden präsentiert	15.06.22	alle
		kritisch reflektierende Zusammenfassung über die Ergebnisse	15.06.22	alle