

Product Backlog					
Project:	RaytRazor				
Status	ID	Beschreibung	Priorität	Aufwand	Bemerkung
Abgeschlossen	1	Die Projekt-Anforderungen vom Management einholen.	5	2	Teilnahme Kickoff-Einführung
Abgeschlossen	2	Projektteam aufstellen und Mitglieder dem Management melden.	5	1	Teamvorstellung Projekt-Forum
Abgeschlossen	3	Teamnamen definieren und entsprechendes Logo erstellen.	3	2	
Abgeschlossen	4	Programmnamen definieren und entsprechendes Logo erstellen.	3	2	
Abgeschlossen	5	Grundstruktur des Projekt Repositories auf GitHub anlegen.	4	3	
Abgeschlossen	6	Im Projekt verwendete Raytracing Art wählen.	3	1	
Abgebrochen	7	Mathematische Formelsammlung bzgl. Raytracing erstellen.	3	2	
Abgeschlossen	8	Lastenheft des Projekts erstellen.	3	4	
Abgeschlossen	9	Vision für das Projekt definieren.	3	2	
Abgeschlossen	10	Visions-Präsentation vorbereiten.	3	2	
Abgeschlossen	11	Visions-Präsentation dem Management vortragen.	5	1	Termin: 24.10.2024
Abgeschlossen	12	Programmiersprache(n) auswählen.	4	1	
Abgeschlossen	13	Benutzeroberfläche des Programms definieren.	4	3	
Abgeschlossen	14	Benutzeroberfläche des Programms erstellen.	3	4	
Abgeschlossen	15	Logger importieren	4	3	
Abgeschlossen	16	3D-Objekt Importer erstellen.	4	4	
Abgeschlossen	17	Sprint Review #1 abhalten	5	2	Termin: 07.11.2024
Abgeschlossen	18	3D-Objekte Interface/Abstract Class definieren.	3	2	
Abgeschlossen	19	3D-Objekte importierten ermöglichen.	3	3	
Abgeschlossen	20	Lichtquellen als 3D Objekt deklarieren.	3	2	
Abgeschlossen	21	JSON Parser Struktur implementieren	4	3	
Abgebrochen	22	Konfigurations Datei definieren	2	4	
Abgeschlossen	23	Sprint Review #2 abhalten	5	2	Termin: 21.11.2024
Abgeschlossen	24	Benötigte externe Bibliotheken ins Projekt einfügen	4	4	
Abgeschlossen	25	CMakesList.txt entsprechend anpassen	4	4	
Abgeschlossen	26	GitHub Actions code-scan Workflow implementieren	4	4	
Abgeschlossen	27	GitHub Actions build & deploy Workflow implementieren	4	4	
Abgeschlossen	28	Version des Programms über build & deploy Workflow vergeben	4	4	Benötigte VERSION.DAT erstellt
Abgeschlossen	29	Grobe Projekt Klassen-Struktur implementieren	4	3	

Abgeschlossen	30	Component-Klassen implementieren	4	3	
Abgeschlossen	31	Objekt- und Material Parser implementieren	4	4	
Abgeschlossen	32	Raytracing mit SDL2 anstatt NanoGUI (OpenGL) implementieren	4	4	
Abgeschlossen	33	Präsentierbare Demo für Meilenstein-Präsentation fertigstellen	4	4	
Abgeschlossen	34	Meilenstein Präsentation erstellen	5	3	
Abgeschlossen	35	Meilenstein + Sprint Review #3 abhalten	5	2	Termin: 05.12.2024
Abgeschlossen	36	Projektziele definieren	4	3	
Abgeschlossen	37	Raytracing mittels OpenMP Multi-Threaded machen	4	2	
Abgeschlossen	38	Sprint Review #4 abgehalten	5	2	Termin: 19.12.2024
Abgeschlossen	39	3D Szenen Export implementieren	3	3	
Abgeschlossen	40	3D-Preview übergabe an Raytracer implementieren	4	3	
Abgebrochen	41	Szenen-Manager implementieren	4	3	
Abgeschlossen	42	Error-Handling im Projekt durch logging verbessern	3	2	
Abgeschlossen	43	3D-Preview soll mehrere Objekte darstellen können	4	4	
Abgeschlossen	44	3D-Preview soll Lichtquellen darstellen können	4	3	
Abgeschlossen	45	3D-Preview soll Objekte aus einer 3D-Szenen JSON anzeigen können	4	4	
Abgeschlossen	46	JSON Szenen-Import Segmentation Errors beheben	4	3	
Abgeschlossen	47	Raytracing Bild-Export implementieren	5	2	
Abgeschlossen	48	UI-Darstellung überarbeiten und verschönern	2	3	
Abgebrochen	49	Dynamische Größenanpassbarkeit des NanoGUI Fensters	3	4	
Abgebrochen	50	Raytracing (SDL) in NanoGUI Fenster mit einbinden	3	4	
Abgeschlossen	51	Meilenstein + Sprint Review #5 abgehalten	5	2	Termin: 09.01.2025
Abgeschlossen	52	3D-Preview Objekte müssen richtig dargestellt werden	5	3	
Abgebrochen	53	Raytracer Optimierungen implementieren	4	4	
Abgeschlossen	54	Szenen-Import soll Szenenauswahl über den Explorer ermöglichen	4	3	
Abgeschlossen	55	Funktionalität der Top-Bar Buttons implementieren	4	2	
Abgeschlossen	56	Funktionalität des Component-Trees	4	3	
Abgeschlossen	57	Schöne Darstellung des Component-Trees	4	3	
Abgeschlossen	58	Funktionalität der Component Attributes	4	3	
Abgeschlossen	59	Schöne Darstellung der Component Attributes	4	3	
Abgeschlossen	60	Testing und Bug-Fixes	4	3	
Abgeschlossen	61	GitHub Wiki-Page aufbauen	4	3	
Abgeschlossen	62	Product Release Management & Technische Präsentation erstellen	5	3	

Abgeschlossen	63	Product Release	5	3	Termin: 23.01.2025
---------------	----	-----------------	---	---	--------------------