

Aufgabe	Status	Kritikalität
Ziele		
Lastenheft	in arbeit	hoch
Sprint-Backlogs -> Einträge nachtragen	noch offen	hoch
Product-Backlog -> Einträge aktualisieren	noch offen	hoch
JSON Szenen Export	abgeschlossen	hoch
3D-Preview -> übergabe an Raytracer	noch offen	hoch
SzeneManager implementieren	noch offen	medium
Error-Handling durch logging via Logger verbessern	noch offen	medium
3D-Preview -> mehrere Objekte darstellen	in arbeit	hoch
3D-Preview -> Lichtquellen	in arbeit	hoch
3D-Preview -> Objekte anzeigen aus JSON import	in arbeit	hoch
Json Szenen Import Segmentation Errors beheben	abgeschlossen	hoch
Raytracing Bild export implementieren	noch offen	hoch
UI-Verschönern	noch offen	medium
Dynamische Größenanpassbarkeit ermöglichen	noch offen	medium
Raytracing (SDL) in NanoGUI Fenster mit einbinden	noch offen	medium