

Aufgabe	Status	Kritikalität
Ziele		
Lastenheft	abgeschlossen	hoch
Wiki-Page -> Anleitung hinzufügen	abgeschlossen	medium
Wiki-Page -> Szenen-JSON Aufbau hinzufügen	abgeschlossen	medium
Wiki-Page -> Szenen-JSON Beispiel hinzufügen	abgeschlossen	medium
Wiki-Page -> UML Diagramm hinzufügen	abgebrochen	medium
Sprint-Backlogs -> Einträge nachtragen	abgeschlossen	hoch
Product-Backlog -> Einträge aktualisieren	abgeschlossen	hoch
Release-Präsentation -> Management Ebene erstellen	abgeschlossen	hoch
Release-Präsentation -> Technische Ebene erstellen	abgeschlossen	hoch
3D-Preview -> Objekte richtig darstellen.	abgeschlossen	hoch
3D-Preview -> Objekte an Raytracer übergeben.	abgeschlossen	hoch
3D-Preview / Parser -> Objekte dynamisch aus JSON laden.	abgeschlossen	hoch
SzeneManager implementieren	abgebrochen	medium
Error-Handling -> Logging via Logger-Klasse verbessern	abgeschlossen	medium
Raytracing -> Übergabe 3D-Preview verarbeiten können	abgeschlossen	hoch
Raytracing -> Optimierungen implementieren	abgebrochen	hoch
Raytracing -> Bildexport ermöglichen	abgeschlossen	hoch
Main-Szene -> Import einer Szene über Explorer aufruf	abgeschlossen	medium
Main-Szene -> Funktionalität Top-Bar Buttons impl.	abgeschlossen	hoch
Main-Szene -> Schöner Darstellung Component Tree	abgeschlossen	medium
Main-Szene -> Funktionalität Component Tree	abgeschlossen	hoch
Main-Szene -> Schöner Darstellung Component Attrib.	abgeschlossen	medium
Main-Szene -> Funktionalität Component Attributes	abgeschlossen	hoch
Dynamische Größenanpassbarkeit ermöglichen	abgebrochen	medium
Raytracing (SDL) in NanoGUI Fenster mit einbinden	abgebrochen	medium