

Name: Musliu, Leon
MatrNr: 3139954
Projekt: SoftwareProjekt WS2024/25
Team: Rayforge

Datum	Dauer [h]	Buchungsposten	Beschreibung
09.10.2024	1,5	Besprechung	Teilnahme am Kickoff-Meeting
14.10.2024	1,5	Online-Meeting	Projekt Kickoff Meeting
15.10.2024	1	Recherche	Bezüglich .obj / .mtl Dateien
18.10.2024	2	Recherche	Bezüglich .obj / .mtl Dateien
21.10.2024	1,5	Online-Meeting	Weekly-Summup-01 Meeting
21.10.2024	1,5	Coding	Erste Ansätze im Java Object Parser
22.10.2024	1	Emergency-Meeting	Emergency-Meeting abgehalten. (Mail von Management missverstanden)
24.10.2024	1,5	Coding	Umschreiben des Object Parsers
26.10.2024	3	Recherche	Bezüglich .obj / .mtl Dateien und erstellen einer Powerpoint für Teammitglieder
27.10.2024	2	Coding	Fertigstellen des Object Parser Prototyps
28.10.2024	2	Online-Meeting	Präsentation meiner .obj / .mtl Informationen und meines Prototyps
28.10.2024	1,5	Recherche	Auseinandersetzen mit neuem OpenGL Code
01.11.2024	3	Coding	Objektparser programmieren
02.11.2024	4	Coding	Objektparser fertigstellen & Materialparser programmieren
03.11.2024	2,5	Coding	Materialparser fertigstellen
04.11.2024	1,5	Online-Meeting	Weekly-Summup-03 Meeting
05.11.2024	3	Recherche	über SDL2 informieren
06.11.2024	3	Recherche	über SDL2 informieren
07.11.2024	0,5	Online-Meeting	Sprint Review #1
08.11.2024	4	Coding	SDL2 Fenster erstellen
09.11.2024	5	Coding	SDL2 Fenster erstellen
12.11.2024	2	Präsenz-Meeting	Weekly Meeting #4
13.11.2024	3	Recherche	über SDL2 informieren
15.11.2024	3	Recherche	über Raytracing informieren
17.11.2024	6,5	Coding	Raytracing implementieren
18.11.2024	1	Online-Meeting	Weekly Meeting #5 abgehalten.
19.11.2024	6	Coding	Raytracing implementieren
20.11.2024	7	Coding	Raytracing implementieren
21.11.2024	0,5	Online-Meeting	Sprint Review #2
22.11.2024	8	Coding	Raytracing implementieren
24.11.2024	7	Coding	Raytracing implementieren

29.11.2024	4	Coding & Orga	SDL2 DLL in unser Projekt einbinden
02.12.2024	4	Coding & Orga	Alle Raytracing Klassen in das Projekt einbinden & Bugfixes
05.12.2024	2	Präsenz-Meeting	Demo Präsentation & Sprint Review #3
07.12.2024	9	Coding	Raytracing anpassen
10.12.2024	4	Coding	Raytracing verschnellern
13.12.2024	5,5	Coding	Raytracing verschnellern & Einbinden in das Projekt
14.12.2024	6	Recherche & Coding	Dreiecksdarstellung im Raytracer
15.12.2024	7	Recherche & Coding	Dreiecksdarstellung im Raytracer
17.12.2024	1	Coding	Dreiecksdarstellung im Raytracer verfeinert & Einbinden in das Projekt
19.12.2024	0,5	Online-Meeting	Sprint Review #4
—	0	—	Zeitaufwand für das Seminar
09.01.2024	0,5	Online-Meeting	Sprint Review #5
12.01.2024	5	Recherche	Raytracing optimierungen
13.01.2024	7	Coding	Raytracing optimierungen implementiert
14.01.2024	5	Coding	Raytracing Klassen angepasst
15.01.2024	5,5	Coding	Test-Szenen konstruiert und geraytraced
17.01.2024	1	Coding & Orga	Änderungen angepasst & Einbinden in das Projekt
19.01.2024	6	Coding	Konstruieren der Preview Scene aus der 3D-Preview
20.01.2024	7	Coding	Weitere Anpassungen am Raytracer
21.01.2024	5	Coding	Bugfixes am Raytracer
22.01.2024	3	Coding & Orga	Finale Bugfixes & Zusammensetzen mit dem Team
23.01.2024	0,5	Präsenz-Meeting	Product-Release
Gesamt:	179		