

Für die Planung haben wir uns an das von XP vorgeschlagene Konzept der Iterationen gehalten. Diese waren bei uns immer eine Woche groß, was für die Dauer unseres Projektes eine angemessene Planung darstellte. Durch unsere kleine Teamgröße reichte es aus, zu Beginn der Woche nur kurz die jeweiligen UserStories bzw sonstigen Aufgaben für die kommende Woche auszuwählen. Eine genauere Planung war hierzu nicht nötig.  
Zu Beginn des Projektes waren für uns einfach nur erste Tests auf Machbarkeit möglich.

#### Iteration 1 + 2 (30.09. - 12.10.2008)

- Einarbeitung in WX, OpenGL, Codeblocks
- Erstellen eines einfachen, lauffähigen Prototyps

#### Iteration 3 (13.10. - 19.10.2008)

- Erstellung einer angepassten GUI
- GL ↔ Maus Interaktion
- Teamhomepage

#### Iteration 4 (20.10. - 26.10.2008)

- Kamerabewegung
- Objektbewegung
- Neuer Raum
- Undo/Redo

#### Iteration 5 (27.10. - 02.11.2008)

- Schatten
- Copy & Paste
- Screenshot
- Gruppierung
- Wände erstellen
- virtueller Boden
- Obj2Oax

#### Iteration 6 (03.11. - 09.11.2008)

- Szenen-Ansicht
- Library
- OPX Import/Export
- OAX Import
- OAX Export
- Hilfe
- Teamhomepage
- Clone-Funktionalität

#### Iteration 7 (10.11. - 14.11.2008)

- Messwerkzeug
- OBJ Export
- Primitive
- Doku
- Merge mit Branch
- Library
- Bugfix