

Sprint Goal:

Am Ende dieses Sprints soll die gesamte Editierung des Lagerhauses fertig sein und stabil laufen. Außerdem sollen alle Szenendaten konsistent in Projekten gespeichert und geladen werden können. Zusätzlich sollen erste Zeitmessungen für das Befüllen der Ladungsträger möglich sein. Zur Bedienung soll eine ausgereifere Version der UI zur Verfügung stehen.

Definition of done:

- Lagereditor fertig
- Projekte ladbar/Speicherbar
- Erste Zeitmessungen möglich
- UI erweitert

Retrospective:

- Eindeutigere Benennung von Gameobjects (z.B. Textfelder die alle Text heißen)
- Ordnung halten bei Szenen und Scripts, ggf. Einteilung in Ordnerstruktur
- Demo früher vorbereiten.
- Früher committen und auf dem neusten Stand bleiben.