

## Zeitplanung: Monsterkampf-Simulator (Dahlhauser)

Meilenstein	Soll-Zeit [h]	Ist-Zeit [h]	Differenz [h]
Anlegen der abstrakten Monsterklasse + Kindklassen inkl. aller benötigten Konstruktoren, Membervariablen, Eigenschaften, Methoden, usw.	5,00	10,00	-5,00
Sinnvolle Implementierung der Eigenschaften für die Attribute	0,50	1,00	-0,50
Implementierung der "Attack" Methode	0,50	1,50	-1,00
Eingabemethoden für die Monsterwahl	4,00	8,00	-4,00
Methode zur Generierung eines Objektes aus den Kindklassen der Monsterklasse	0,50	2,50	-2,00
Eingabemethoden für die Attributseingabe	5,00	8,00	-3,00
Implementierung eines Game-Loops inkl. Rundenzähler	2,50	3,00	-0,50
Extra: Implementierung von Min-/Max-Werten für die jeweiligen Attribute je nach Monstertyp	2,00	2,50	-0,50
<b>Ergebnis</b>	<b>20</b>	<b>36,5</b>	<b>-16,5</b>