

Zeitplanung: Vektor-Mathematik (Dahlhauser)

Meilenstein	Soll-Zeit [h]	Ist-Zeit [h]	Differenz [h]
Implementierung eines Standard-Konstruktors für die Vektor-Klasse (Rückgabewert ist eine Nullvektor).	0,20	0,10	0,10
Implementierung eines Konstruktors mit drei Parametern (Eingabewerte sind floats), welche die x-, y- und z-Werte des Vektors festlegen.	0,20	0,10	0,10
Überladung des "+" Operators für die Addition zwischen zwei Objekten der Vektor-Klasse.	0,50	0,25	0,25
Überladung des "-" Operators für die Subtraktion zwischen zwei Objekten der Vektor-Klasse.	0,50	0,20	0,30
Überladung des "*" Operators für die Multiplikation eines Objektes der Vektor-Klasse mit einem Skalar (Integer/Float).	0,50	0,20	0,30
Extra: Überladung des "*" Operators für die Bildung des Punktproduktes zwischen zwei Objekten der Vektor-Klasse (Rückgabewert als float).	0,50	0,25	0,25
Extra: Überladung des "%" Operators für die Bildung des Kreuzproduktes zwischen zwei Objekten der Vektor-Klasse.	0,50	0,50	0,00
Implementierung einer Methode zur Berechnung der quadrierten Länge eines Vektors.	0,50	0,25	0,25
Implementierung einer Methode zur Berechnung der Länge/des Betrages eines Vektors.	0,25	0,20	0,05
Implementierung einer statischen und nicht-statischen Methode zur Berechnung der Distanz zwischen zwei Vektoren (Rückgabewert als float).	1,00	1,25	-0,25
Extra: Implementierung einer Methode zur Normalisierung eines Vektors.	0,50	0,20	0,30
Extra: Implementierung einer Methode zur Rückgabe des Gegenvektors.	0,20	0,20	0,00
Extra: Implementierung einer Methode zur Berechnung des ungerichteten (vorzeichenlos), direkten Winkels zwischen zwei Vektoren (Rückgabewert als float in Grad).	2,00	5,00	-3,00
Extra: Implementierung einer Methode zur Berechnung des gerichteten (mit Orientierung), direkten Winkels zwischen zwei Vektoren (Rückgabewert als float in Grad), um eine der kartesischen Achsen.	5,00	8,00	-3,00
Ergebnis	12,35	16,7	-4,35