

Anforderungsanalyse

- Spielregeln verstehen und alle notwendigen Informationen sammeln, um die Funktionalitäten und Features des Spiels zu verstehen
- Anwendungsfalldiagramm erstellen
- Storycards erstellen und Anforderungen nach Umfang, Risiko und Priorisierung bewerten

Design

- Datenmodell, Schnittstellen und Architektur des Spiels definieren
- Klassen- und Zustandsdiagramm erstellen

Umsetzung

- Implementierung der Klassen (Grundspiel)

Testen

- Testen des Spiels, um sicherzustellen, dass alle Funktionalitäten fehlerfrei funktionieren

GUI

- Zustandsdiagramm erstellen

Testen

- Testen der Benutzeroberfläche um sicherzustellen, dass diese benutzerfreundlich und intuitiv ist

Zusatzfeatures

- Implementieren der Zusatzfeatures des Spiels gemäß den Spielregeln

Testen

- Testen des Spiels, um sicherzustellen, dass alle Funktionalitäten fehlerfrei funktionieren

Zeitplan



Verantwortlichkeitsverteilung

Architektur - Bastian
Testing - Ludwig
Projektleitung - Mathis
Codestyle - Peter