

Bij de tijdsinschatting is rekening gehouden met eventuele problemen en tijd om te testen.

Gameplay

- Tile (1 uur)
- Position (10 minuten)
- Unit (1 uur)
- WinCalculator (2 uur)
- TileSelector (1 uur)
- TileMover (1 uur)
- MoveValidator (2 uur)
- GameMap (40 minuten)

Networking

- RPCManager (2 dagen)
- NetworkConnector (1 dag)

UI

- MainMenuUI (2 uur)
- FormationSetupUI (2 uur)
- InGameUI (2 uur)
- PauseScreenUI (30 minuten)
- EndScreenUI (30 minuten)
- UI Configureren in Unity (4 dagen)