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)