Gantt chart (filled cells marked with ■):

TASK	Allocated Person	M 11/10	T 12/10	W 13/10	Th 14/10	F 15/10	Sat 16/10	Sun 17/10	M 18/10	T 19/10	W 20/10	Th 21/10	F 22/10	Sat 23/10	Sun 24/10	M 25/10	T 26/10	W 27/10	Th 28/10	F 29/10	Sat 30/10	Sun 31/10
		WEEK 5							**WEEK 6**							**WEEK 7**						
UML Diagram	Sharon	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
DungeonManiaClass	Sharon							■	■	■												
Character Class	Daniel								■	■	■	■	■	■	■							
Wall, Boulder Class	Daniel								■	■	■	■	■	■	■							
Door, FloorSwitch, Portal, Exit	Daniel								■	■	■	■	■	■	■							
Spider Class	Sharon								■	■	■	■	■	■	■							
Zombie Class	Sharon								■	■	■	■	■	■	■	■						
ZombieSpawner	Sharon								■	■	■	■	■	■	■	■	■					
Mercenary Class	Osmond								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Consumable Entities Class	Darrell								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Battle Class	Osmond								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Bow, Shield, Sword Class	Osmond								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Treasure, Arrow, Wood Class	Osmond								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Invincibility, Invisibility, Health Potions	Osmond								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
OneRing Class	Darrell								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Game Modes	Darrell							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Tick	Everyone															■	■	■	■	■	■	■
Interact	Osmond															■	■	■	■	■	■	■
Build	Darrell															■	■	■	■	■	■	■
Goals	Sharon	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Testing	Everyone	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Refactoring	Daniel	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Assumptions	Everyone	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■