

**Technologien:**

Apache NetBeans Javafx mit FXML

**Woche 1:**

- Prototyp des Anfangsfensters und des Fensters in dem auf das Teilnehmen des zweiten Spielers gewartet wird.
- Gestaltung des Schachfeldes und erstellen der Figuren darauf.
- Bewegung von Knight implementieren.

**Woche 2:**

- Genaueres befassen mit den Bewegungen der Figuren.
- Grafische Oberfläche erweitern.
- befassen mit dem Suchen und Finden eines anderen Spielers.

**Woche 3:**

- Implementieren des zweiten Spielers.
- Abschließen der Grafischen Oberfläche und den Bewegungen der Figuren.
- Fertigstellung des Projekts.