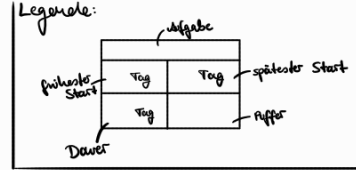


Projekt: Crazy Machines

kritischer Pfad



Aufgabenverteilung	
1. Tag	2. Tag
1 Tag	1

Anforderungsdokument	
2. Tag	3. Tag
5 Tage	1

Bedienungsanleitung	
7. Tag	10. Tag
40 Tage	3

Story Cards	
7. Tag	8. Tag
5 Tage	1

Anwendungsfalldiagramm	
7. Tag	11. Tag
2 Tage	4

Startscreen (JavaFX Sanity Checks)	
7. Tag	15. Tag
1 Tag	8

Java2D Sanity Checks	
7. Tag	11. Tag
2 Tage	4

Architektur-PDF, UML-Diagramme	
7. Tag	10. Tag
40 Tage	3

Object Modelling	
12. Tag	13. Tag
9 Tage	1

Grundarchitektur (MVC)	
8. Tag	16. Tag
6 Tage	8

Settings funktionieren	
8. Tag	38. Tag
2 Tage	30

Simulation mit Java2D und JavaFX	
21. Tag	22. Tag
7 Tage	1

Wechseln zwischen MVC	
14. Tag	31. Tag
2 Tage	17

Design Startscreen	
10. Tag	40. Tag
10 Tage	30

Design Spieloberfläche	
28. Tag	40. Tag
10 Tage	12

Levelobjekte erstellen	
28. Tag	28. Tag
1 Tag	0

Editor funktioniert	
28. Tag	33. Tag
10 Tage	5

Win-Condition funktioniert	
28. Tag	29. Tag
4 Tage	1

Leveleditor für Levelerstellung	
29. Tag	29. Tag
14 Tage	0

Speichern und Lesen von Levels in JSON-Dateien	
29. Tag	34. Tag
5 Tage	5

Start-/Reset-Button ändert Modus	
29. Tag	36. Tag
7 Tage	7

Level auswählen	
34. Tag	39. Tag
4 Tage	5

Tests	
43. Tag	43. Tag
7 Tage	0

Abschlusspräsentation	
50. Tag	50. Tag
3 Tage	0