

Name

Afraa Habbab

Zeitraum

11.11.2020-14.02.2021

Datum	Phase	beschäftigt mit	Dauer
Mo.,16.11.2020	Planung, Analyse	Lastenheft	3 Std
Di.,17.11.2020		Lastenheft	3 Std
Fr.,20.11.2020		Das Spiel-Konzept verstehen	3 Std
insg.		Team Meetings	4 Std
Sa.,21.11.2020	Definitionsphase	Prototypen erstellen(Photoshop)	3 Std
So.,22.11.2020		Prototypen erstellen(Photoshop)	3 Std
insg.		Team Meetings	4 Std
Mo.,14.12.2020	Entwurfsphase	Sequenzdiagramm	3 Std
Mi.,16.12.2020		Sequenzdiagramm	3 Std
Sa.,19.12.2020		GUI-Klassendiagramm	5 Std
insg.		Team Meetings	5 Std
Do.,24.12.2020	Implementierung	Menus implementieren	6 Std
Fr.,25.12.2020		Menus implementieren	6 Std
Sa.,26.12.2020		Buttons(Photoshop)	6 Std
Mo.,04.01.2021		Buttons(Photoshop)	6 Std
Di.,05.01.2021		Buttons hinzufügen	6 Std
Do.,07.01.2021		Menus miteinander verknüpfen	3 Std
Fr.,08.01.2021		Menus miteinander verknüpfen	6 Std
Mo.,11.01.2021		InGameScene(1.Level)implementieren	6 Std
Di.,12.01.2021		Spiel Charakters bearbeiten(Photoshop)	6 Std
Mi.,13.01.2021		Spiel Charakters bearbeiten(Photoshop)	6 Std
Do.,14.01.2021		Spiel Charakters bearbeiten(Photoshop)	6 Std
Sa.,16.01.2021		Spiel Charakters bearbeiten(Photoshop)	6 Std
Di.,19.01.2021		Charakter Animation implenentieren	6 Std
Mi.,20.01.2021		Charakter Animation implenentieren	3 Std
Mo.,25.01.2021		Menu mit InGameScene verknüpfen	6 Std
Do.,28.01.2021		InGameScene(2.Level)implementieren	3 Std
Mo.,01.02.2021		2.Digger Charekter bearbeiten(Photoshop)	3 Std
insg.		Team Meetings	15 Std
Do.,04.02.2021	Abnahme, Produkteinführung	GUI-Klassendiagramm aktualisieren	1 Std
Mi.,10.02.2021		Präsentation erstellen	3 Std
Summe:			<b>151 Std</b>