

## TimeGuess

G4T3

G4T3			08. März				15. März				22. März				29. März				05. April				12. April				19. April				26. April				03. Mai				10. Mai				17. Mai				24. Mai				31. Mai				07. Juni				14. Juni																			
			8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
TASK			Start		Ende																																																																									
Projektplanung																																																																														
Softwarekonzept			08. März		18. März																																																																									
Softwarekonzept Überarbeitung			28. März		04. April																																																																									
Softwarekonzept Ergänzung			03. Juni		17. Juni																																																																									
Definieren REST Schnittstellen			21. März		28. März																																																																									
Frontend (Angular)																																																																														
Angular Projekt aufsetzen			27. März		28. März																																																																									
Layout erstellen			27. März		04. April																																																																									
REST Anbindung			05. April		11. April																																																																									
Authentifizierung			12. April		16. April																																																																									
Verwaltung & andere Seiten			N/A		N/A																																																																									
Websocket Anbindung			17. April		23. April																																																																									
Spiel Ansicht			24. April		09. Mai																																																																									
Backend (Spring)																																																																														
Spring Projekt aufsetzen			28. März		30. März																																																																									
Entities definieren			31. März		04. April																																																																									
Authentifizierung			28. März		30. März																																																																									
Services erstellen			05. April		18. April																																																																									
Websocket aufsetzen			13. April		16. April																																																																									
Würfel Logik			05. April		18. April																																																																									
Spielelogik			19. April		09. Mai																																																																									
Raspberry/Würfel																																																																														
Java Projekt aufsetzen			26. März		28. März																																																																									
Würfel-Kommunikation			29. März		11. April																																																																									
Kommunikation Backend			12. April		18. April																																																																									
Testing																																																																														
Abnahmetests			13. Mai		20. Mai																																																																									