**Paketplanung für Galaxien-Explorer**

Um mein Projekt effizient umzusetzen, habe ich die Arbeit in einzelne Pakete unterteilt. Dabei orientiere ich mich am UML-Diagramm und setze die Aufgaben Schritt für Schritt um.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arbeitspaket | Geplante Zeit | Tatsächliche Zeit | Abweichung |
| **Tag 1** |  |  |  |
| UML Entwurf | 30min | 35min | +5min |
| Basis Struktur | 45min | 40min | -5min |
| Grundklassen | 45min | 50min | +5min |
| **Tag 2** |  |  |  |
| Raumschiff Logik | 50min | 45min | -5min |
| Galaxie System | 40min | 45min | +5min |
| Menü Implementation | 35min | 40min | +5min |
| **Tag 3** |  |  |  |
| Handel System | 40min | 45min | +5min |
| Ressourcen System | 40min | 35min | -5min |
| Unit Tests | 40min | 35min | -5min |
| **Gesamt** | **6h** | **6h 5min** | **+5min** |

**Reihenfolge der Umsetzung**

1. **Basisklassen zuerst:** Ich beginne mit den fundamentalen Klassen wie Himmelskörper, Raumschiff und Spieler, da sie die Grundlage für das gesamte Spiel bilden.
2. **Spielwelt aufbauen:** Im nächsten Schritt implementiere ich Galaxie, Stern und Planet, um die Spielwelt zu modellieren.
3. **Spielsteuerung:** Danach kümmere ich mich um die Spielsteuerung, um die Spiellogik und die Benutzerinteraktion zu steuern.
4. **Spezialisierung der Raumschiffe:** Zum Schluss füge ich die spezialisierten Raumschiffe (Erkundungsschiff, Kolonistenschiff, Kampfschiff) hinzu.

**Erster Fokus**

Ich beginne mit der Grundstruktur und teste alle Komponenten regelmässig. Dabei starte ich mit Himmelskörper, Spieler und Raumschiff. Wenn diese Basis steht, kümmere ich mich um die komplexeren Teile wie die prozedurale Generierung der Galaxien oder die Interaktion mit Planeten.