**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** | **Beschreibung** | **Deadline** |
| --- | --- | --- |
| **Program.cs** | Ich beginne mit dem Hauptprogramm, welches die Spielsteuerung startet und den Einstiegspunkt des Spiels bildet. | Woche 1 |
| **Spielsteuerung.cs** | Als Nächstes kümmere ich mich um die Spielsteuerung. Diese Klasse enthält das Hauptmenü, die Verarbeitung von Eingaben und die Spiellogik. | Woche 1 |
| **Spieler.cs** | Hier implementiere ich die Klasse für den Spieler, inklusive des Raumschiffs und der Liste erkannter Galaxien. Ausserdem füge ich die Methode ReiseZuStern hinzu. | Woche 1 |
| **Himmelskörper.cs** | Danach erstelle ich die Basisklasse Himmelskörper, die die Attribute Name, Masse und Position definiert. | Woche 2 |
| **Galaxie.cs** | In dieser Klasse definiere ich Galaxien und ihre Liste von Sternen. Die Methode GeneriereSterne erzeugt neue Sterne prozedural. | Woche 2 |
| **Stern.cs** | Hier füge ich die Klasse für Sterne hinzu, welche eine Liste von Planeten enthält. | Woche 2 |
| **Planet.cs** | Die Planet-Klasse erhält eine Logik für Ressourcen, die in einem Dictionary gespeichert werden. | Woche 2 |
| **Raumschiff.cs** | Für die Basisklasse Raumschiff implementiere ich Attribute wie Treibstoff, Kapazität und Geschwindigkeit. | Woche 3 |
| **Erkundungsschiff.cs** | Ich spezialisiere Raumschiff zur Klasse Erkundungsschiff und füge die Methode Scannen hinzu. | Woche 3 |
| **Kolonistenschiff.cs** | Für die Klasse Kolonistenschiff implementiere ich die Methode Kolonisieren. | Woche 3 |
| **Kampfschiff.cs** | Schliesslich füge ich die Klasse Kampfschiff hinzu und implementiere die Methode Angreifen. | Woche 3 |

**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.