

Captarea - Arbeitspakete

Brandl	Stunden	Abh.	Plan Datum
Gesamte Stunden	81		
Erstellung der Ansicht 1(Login-Seite)	2	2	25.04.2017
Funktion Spielfeld erstellen	2	3	07.05.2017
Erstellung der Ansicht 2 (Übersicht der Spiele) - HTML Konstrukt inkl. Layout	5		
Erstellung der Ansicht 3(Spielerlobby) - HTML Konstrukt inkl. Layout	6	2	23.04.2017
Erstellung der Ansicht 4(Spielfeld) - HTML Konstrukt inkl. Layout	5		
Erstellung der Ansichten 5(Bestenliste --> implementierung in Ansicht 2) - HTML Konstrukt inkl. Layout	6		07.05.2017
Anbindung des Frameworks mit den Ansichten	6	6	
1.Test: Layouts (testen wie sich das Layout verhält, die Buttons reagieren, ob alle so ist wie wir uns das vorstellen)	3	3	14.05.2017
Schumeth	Stunden	Abh.	Plan-Datum
Gesamte Stunden	81		
Multiplayerfunktion F1(Anbindung zum Framework)	7	5	
Funktion des Spielfeldes implementieren	2	3	07.05.2017
Multiplayerfunktion F2(Anlegen der Struktur im Framework)	6		
Multiplayerfunktion F3(Captarea->Framework, Daten versenden)	5	5	21.05.2017
Multiplayerfunktion F4(Framework->Captarea, Daten in das Spiel einbinden)	5		
2. Test Funktion testen (Spielfeld erstellen, mit Pfeiltasten/WASD Spieler bewegen)	1	4	07.05.2017
3.Test: Spielfunktion (1.Person spielt)	3		
4.Test: CA->Framework(FW), anbindung zwischen dem Spiel zum FW	3	6	21.05.2017
5.Test: FW->CA, vom FW (Datenbank mit Spieldaten) zum Spiel im Browser	3		
Team	Stunden	Abh.	Plan-Datum
Gesamte Stunden/Teammitglied	92		
In Framework Einarbeiten	8	1	16.04.2017
Zeiterfassung erstellen	8	/	
Laufende Dokumentation	25	/	laufend
Berichte an den Betreuer	12	/	
Gruppenmeetings	15	/	alle 2 Wochen
Betreuermeetings	12	/	nach Vereinbarung
Abschlussdokumentation erstellen	3	7	30.05.2017
6. Test: Multiplayer	3	8	21.05.2017
Präsentation vorbereiten	3	9	
Abschlusspräsentation	1	/	04.06.2017
Dokumentbreafing(Dokumente der anderen Gruppe)	2	/	10.05.2017
Abh. = Abhängigkeiten, Bedeutung: Die Reihenfolge in der die Arbeitspakete durchzuführen sind. Ein Arbeitspaket kann pararell zu einem anderen abgearbeitet werden, jedoch hängt die implementierung von der Reihenfolge ab	162		