

■■ Zeitplan – Monsterkampf-Simulator (K1, S1, S4)

Gesamtschätzung: ca. 120 Stunden

(entspricht realistischer Entwicklungszeit bei reflektierter Arbeitsweise)

Phase 1: Planung & Setup

Ziel: Technische Basis und Strukturvorbereitung

Aufwand: 6 Stunden

Inhalt:

- Projektstrukturplan & Ablaufplan erstellen
 - Projekt in Visual Studio anlegen
 - Namespace-Struktur & Ordneraufteilung
 - Grundtests und Konsolenstart prüfen
-

Phase 2: Kernarchitektur (CoreManager + Manager-Schicht)

Ziel: Grundgerüst und Ablaufsteuerung implementieren

Aufwand: 12 Stunden

Inhalt:

- CoreManager, BattleManager, RulesManager, InputManager erstellen
 - Manageraufrufe testen
 - RandomManager und DiagnosticsManager vorbereiten
 - Erste GameFlow-Logik testen
-

Phase 3: Monster-System (OOP-Kern)

Ziel: Basisstruktur der Monster und Vererbung

Aufwand: 16 Stunden

Inhalt:

- MonsterBase (abstract) implementieren
 - Rassenklassen (Orc, Troll, Goblin) ableiten
 - MonsterMeta-Struktur anlegen (HP, AP, DP, S)
 - Attack() und TakeDamage() Methoden testen
-

Phase 4: Skill-System

Ziel: Fähigkeiten- und Angriffssystem umsetzen

Aufwand: 18 Stunden

Inhalt:

- SkillBase (abstract) erstellen
 - Active & Passive Skills implementieren
 - Skills den Monstern zuweisen
 - Damage-Berechnung, Kritische Treffer, Passive Effekte
-

Phase 5: Kampfsystem

Ziel: Rundenmechanik und Kampfablauf implementieren

Aufwand: 15 Stunden

Inhalt:

- BattleManager.StartBattle() Logik umsetzen
 - Initiative, Speed & Runden zählen
 - Kampf bis $HP \leq 0$ simulieren
 - Gewinnerausgabe & Basis-Balancing
-

Phase 6: Input / UI / Validation

Ziel: Benutzerinteraktion & Konsolenanzeige

Aufwand: 12 Stunden

Inhalt:

- InputManager für Benutzereingaben
 - UIManager für Kampfverlauf & Ergebnisse
 - Eingabvalidierung, Fehlerabfang
 - Konsolenausgabe gestalten
-

Phase 7: Debugging & Refactoring

Ziel: Codequalität und Stabilität verbessern

Aufwand: 16 Stunden

Inhalt:

- DiagnosticsManager für Fehler & Warnungen
 - Redundanzen entfernen, SRP-Prüfung
 - Unit-Tests & Log-Ausgaben prüfen
 - Strukturüberarbeitung der Klassen
-

Phase 8: Dokumentation & Abgabe

Ziel: Projektabschluss und Nachvollziehbarkeit

Aufwand: 10 Stunden

Inhalt:

- README mit Spielbeschreibung
- PSP, PAP und Zeitplan einpflegen

- PDF-Erstellung & Formatierung
 - Feedback auswerten & Abgabe vorbereiten
-

Gesamtaufwand:

Kategorie	Stunden	Prozent
-----	-----	-----
Planung & Setup	6 h	5 %
Kernarchitektur	12 h	10 %
Monster-System	16 h	13 %
Skill-System	18 h	15 %
Kampfsystem	15 h	13 %
Input / UI / Validation	12 h	10 %
Debugging & Refactoring	16 h	13 %
Dokumentation & Abgabe	10 h	8 %
Gesamt	120 h	100 %