

Stichtage

18.10.19

- Projektplanung (15 Pkt)
 - Teams: Vorstellung der Spielidee inkl. Festlegung der vier zentralen Elemente des Spiels (5 Pkt)
 - Teams: Vorstellung der festgelegten Projektmeilensteine (5 Pkt)
 - Teams: vorweisbares grobes Klassendiagramm für das Spiel (5 Pkt)
 - Leiter: Festlegung von Success Criteria für die Spiele

15.11.19

- Erste grafische Ergebnisse & User Input (15 Pkt)
 - Teams: Vorstellung eines Programms, das einen visuellen Output (nicht nur Text) erzeugt (5 Pkt)
 - Teams: Vorstellung eines ersten Programms, das User Input (Maus oder Tastatur) entgegennimmt und darauf durch Veränderung des visuellen Outputs reagiert (5 Pkt)
 - Teams: vorweisbare Implementierung der Grundrisse der Klassen aus dem Klassendiagramm (Attribute + Kontruktor(en) + Methodenrumpfe) (5 Pkt)

13.12.19

- Midterm Review - Prototyp (30 Pkt)
 - Teams: Verstellung eines Prototyps, der die Spielidee umsetzt
 - Leiter: Festlegung einer festen Anzahl an Zielen für die Teams bis zum nächsten Stichtag (die Ziele sollen der Verbesserung des Prototyps dienen)

17.01.20

- Verbesserung der Kritikpunkte aus dem Review (15 Pkt)
 - Teams: Vorstellung der Verbesserungen, die gemacht wurden
 - Leiter: Festlegung der Erfolgskriterien für die Abschlusspräsentation

07.02.20

- Abschlusspräsentation (50 Pkt)
 - Teams: Vorstellung der Projekte
 - Leiter: Evaluierung, ob Success Criteria für die Spiele erfüllt wurden
 - Leiter und Teams: Wahl des besten Spiels