

# Programmierprojekt

Aa Tasks	Status	Priority	Due Date	Assigned To
</> <u>GameLogic → Networking (Befehle und Server anknüpfung an GameLogic Klasse</u>	In Progress	High	@25 de marzo de 2025 → 4 de abril de 2025	Ⓝ Noah
</> <u>Chat finalisieren (mit GUI).</u>	In Progress	Medium	@25 de marzo de 2025 → 5 de abril de 2025	👤 Sebastian Müller
</> <u>Game Logic implementieren</u>	In Progress	High	@25 de marzo de 2025 → 4 de abril de 2025	👤 Jennifer Staisch
</> <u>Updaten Netzwerkprotokoll</u>	In Progress	High	@28 de marzo de 2025 → 30 de marzo de 2025	Ⓟ Vincent Schall
</> <u>GameState class</u>	In Progress	High	@28 de marzo de 2025 → 31 de marzo de 2025	Ⓟ Vincent Schall
</> <u>Build-Script hinzufügen / ändern</u>	In Progress	Low	@28 de marzo de 2025 → 7 de abril de 2025	Ⓟ Vincent Schall
</> <u>Spielanleitung schreiben</u>	Milestone 3	Low	@1 de abril de 2025 → 6 de abril de 2025	👤 Jennifer Staisch
</> <u>QA Konzept erstellen</u>	Milestone 3	Medium	@2 de abril de 2025 → 6 de abril de 2025	Ⓟ Vincent Schall
</> <u>Für Alle relevanten OS Anpassungen vornehmen bzw. testen</u>	Milestone 3	Medium	@3 de abril de 2025 → 7 de abril de 2025	👤 Sebastian Müller
</> <u>Präsentation erstellen 2</u>	Milestone 3	Low	@3 de abril de 2025 → 6 de abril de 2025	Ⓟ Vincent Schall
</> <u>PDF exports in Repo</u>	In Progress	Low	@6 de abril de 2025	Ⓝ Noah
</> <u>WinState und mainMenu</u>	Milestone 4	Low	@7 de abril de 2025 → 13 de abril de 2025	👤 Sebastian Müller
</> <u>Reviewing Jars we receive</u>	Milestone 4	Medium	@7 de abril de 2025 → 13 de abril de 2025	Ⓝ Noah Ⓟ Vincent Schall 👤 Jennifer Staisch 👤 Sebastian Müller

Aa Tasks	Status	Priority	Due Date	Assigned To
</> <u>Unit Tests schreiben und ausführen</u>	Milestone 4	High	@12 de abril de 2025 → 27 de abril de 2025	Ⓝ Noah Ⓟ Vincent Schall
</> <u>GUI verbessern (JavaFX)</u>	Milestone 4	High	@12 de abril de 2025 → 24 de abril de 2025	👤 Sebastian Müller
</> <u>Grafiken für GUI</u>	Milestone 4	High	@12 de abril de 2025 → 24 de abril de 2025	👤 Jennifer Staisch
</> <u>High Scores einfügen und globale Liste führen</u>	Milestone 4	Medium	@12 de abril de 2025 → 27 de abril de 2025	Ⓟ Vincent Schall
</> <u>Connection Loss: Reconnect</u>	Milestone 4	Low	@14 de abril de 2025 → 20 de abril de 2025	Ⓟ Vincent Schall
</> <u>Überprüfen von Funktionalität (build files, commands, chat, gameLogic rules)</u>	Milestone 4	Low	@20 de abril de 2025 → 27 de abril de 2025	👤 Sebastian Müller
</> <u>Optimisierung für Nicht-Funktionale Anforderungen (z.B. Ladezeiten)</u>	Milestone 5	Medium	@2 de mayo de 2025 → 9 de mayo de 2025	Ⓟ Vincent Schall
</> <u>"Marketing" (Screenshots, Videos, etc.)</u>	Milestone 5	High	@2 de mayo de 2025 → 9 de mayo de 2025	👤 Jennifer Staisch
</> <u>Playtesting (auch außerhalb der Entwicklergruppe)</u>	Milestone 5	High	@3 de mayo de 2025 → 4 de mayo de 2025	Ⓝ Noah 👤 Jennifer Staisch 👤 Sebastian I Ⓟ Vincent Schall
</> <u>Alle Docs aktualisieren (Überwachen)</u>	Milestone 5	Low	@5 de mayo de 2025 → 12 de mayo de 2025	Ⓝ Noah
</> <u>QA Report</u>	Milestone 5	Medium	@7 de mayo de 2025 → 11 de mayo de 2025	👤 Sebastian Müller
</> <u>Bonus Points (Website, Cheatcodes, Mods, etc.) → tbd</u>	Milestone 5	Low	@9 de mayo de 2025 → 12 de mayo de 2025	Ⓝ Noah 👤 Jennifer Staisch 👤 Sebastian I Ⓟ Vincent Schall
</> <u>External Libraries managed by gradle via maven central</u>	Milestone 5	Medium	@10 de mayo de 2025 → 12 de mayo de 2025	Ⓟ Vincent Schall
</> <u>Präsentation erstellen 3</u>	Milestone 5	Low	@10 de mayo de 2025 → 12 de mayo de 2025	👤 Sebastian Müller
</> <u>Jar-Export und Testen auf Uni-Server</u>	Milestone 5	High	@11 de mayo de 2025 → 13 de mayo de 2025	Ⓝ Noah

Aa Tasks	Status	Priority	Due Date	Assigned To
</> <u>Unit Tests</u> <u>überprüfen</u>	Milestone 5	Low	@12 de mayo de 2025	Ⓝ Noah