



Arbeitspakete und Zeitplan

Jessica, André, Maxime,

Paul, Peter, Simon

27. April 2017

Inhaltsverzeichnis

1	Arbeitspakete.....	3
1.1	Layoutvorschlag.....	3
1.2	Frameworks testen.....	3
1.3	Ablaufkarte erstellen.....	3
1.4	Erste Texte.....	3
1.5	Charaktere skizzieren.....	3
1.6	Prototyp Design.....	3
1.7	Prototyp Layout.....	3
1.8	Prototyp Hauptfunktionen.....	3
1.9	Programmierung.....	3
1.10	Gestaltung.....	4
1.11	Dokumentation.....	4
1.12	Präsentation.....	4
2	Zeitplan.....	5

1 Arbeitspakete

1.1 Layoutvorschlag

Vorschlag für das Layout des Spiels überlegen. (Paul, Peter)

1.2 Frameworks testen

Herausfinden, welche Frameworks für das Spiel geeignet sind. (Maxime, Simon)

1.3 Ablaufkarte erstellen

Ablauf des Spiels schematisch festhalten. Von welchem Bildschirm/Dialog kann man zu welchen Bereichen gelangen? (Jessica)

1.4 Erste Texte

Die ersten Texte für Dialoge im Spiel entwerfen. (André)

1.5 Charaktere skizzieren

Bspw. Mutter, Mitschüler, ... (Jessica)

1.6 Prototyp Design

Vorläufiges Design des Spiels festlegen. (Paul, Peter)

1.7 Prototyp Layout

Vorläufiges Layout des Spiels festlegen. (André, Jessica)

1.8 Prototyp Hauptfunktionen

Programmierung der wichtigsten Funktionen des Prototyps. (Simon, Maxime)

1.9 Programmierung

Programmierung der endgültigen Version des Spiels. (Simon, Peter)

1.10 Gestaltung

Gestaltung der endgültigen Version des Spiels (Paul, Peter)

1.11 Dokumentation

Dokumentation des Spiels, der Benutzersteuerung des Ziels, etc. (Maxime, Jessica)

1.12 Präsentation

Präsentation des fertigen Spiels. (Maxime, André)

2 Zeitplan

Woche	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Layoutvorschlag											
Frameworks testen											
Ablaufkarte erstellen											
Erste Texte											
Charaktere skizzieren											
Prototyp Design											
Prototyp Layout											
Prototyp Hauptfunktionen											
Programmierung											
Gestaltung											
Dokumentation											
Präsentation											
Meilensteine	Teilz. 2		Teilziel 3					Teilziel 4			