|  |  |
| --- | --- |
| 10.01.2024 | Themenfindung [JT]; |
| 11.01.2024 | Anforderungsanalyse (siehe Tablet „Informatik Galgenmännchen“) [JT];    Galgenmännchen-Design-Prototyp in Paint erstellt [JT];    Notwendige Funktionen notiert (siehe Tablet „Informatik Galgenmännchen“) [T]; |
| 17.01.2024 | Pseudocode für Basisgame notiert [T];  // J abwesend |
| 18.01.2024 | Jframe erstellt [JT];  „WortEingabe“-Button programmiert [JT]; |
| 25.01.2024 | „Raten“-Button erweitert [JT];  Männchen-Design aufgeteilt in 9 Teile und angeordnet [JT];  Code größtenteils fertiggestellt (außer Anzeigen geratener Buchstaben) [JT]; |
| 31.01.2024 | Code getestet und Großteil der Fehler behoben [JT];  //Galgenmännchen-Grafik wird noch nicht korrekt eingeblendet |
| 14.02.2024 | Tests (Wort wird bei Verlust aufgelöst, Verlustnachricht wird korrekt ausgegeben) [JT]; |
| 15.02.2024 | Tests (Alles außer Gewinn-Nachricht funktioniert) [JT]; |
| 21.02.2024 | Rate-Feld wird nach Eingabe geleert [JT];  Spieler- und Gamemasterklasse erstellt [JT]; |
| 22.02.2024 | Start-Button implementiert [JT];  Gamemaster- und Spielerklasse teilweise ins Programm eingebunden [JT]; |
| 28.02.2024 | Gamemaster. Und Spielerklasse integriert [JT]; |

**Fortschrittsdokumentierung Galgenmännchen**

 (k == 2)  
    {  
      spieler2.setAmZug(**true**);  
      tfamZug.setText("Spieler2 mach ma hinne!");  
    }

 (k == 2)  
    {  
      spieler2.setAmZug(**true**);  
      tfamZug.setText("Spieler2 mach ma hinne!");  
    }

|  |  |
| --- | --- |
| 29.02.2024 | Gamemaster und Spieler nahezu vollständig inkorperiert; [JT] |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |