

Ziele	Zeit Abschätzung (hh:mm)	Zeit gebraucht (~)	Kommentare
<u>Lobby:</u>			
Funktionelles Lobby ("Start Game")	2:00	1:20	Später Layout geändert (+01:00)
Quality-of-life Methoden (Bsp.: "CenterTextX()")	0:30	1:30	Wurde weggebracht
<u>Monster Settings:</u>			
Monster Classe	1:00	1:00	Bis jetzt ohne "Attack()"
Monsterauswahl	2:00	4:20	Layout Komplikationen
Monsterwerten Eingabe	3:00	8:40	"Kopfschmerzen"
<u>How To Play & Credits:</u>			
Strings einordnen (Seite aufbauen)	1:00	5:50	Layout Komplikationen + Unentschlossenheit
<u>Simulation:</u>			
Attack(Monster _attacker, Monster _defender)	2:00	1:30	Habe simpler gemacht als vorgestellt
Battle-Loop	4:00	3:00	Überdacht, trotz bisschen "Kopfschmerzen"
Layout	0:30	4:10	Zu spät realisiert, dass "WindowSize ≠ WindowBufferSize"
<u>"Non-Staticfication"</u>			
Projekt objektorientiert stellen	4:00	8:30	Alles was statisch und paar Funktionen waren komplizierter als gedacht umzuwandeln