

# Tätigkeitsberichte

1.10.2014

Einführung in die Materie und erstellen der GitHub-Accounts bzw. des Projektes UrPokémon.  
Erstellen und Weiterführung des Pflichtenhefts. Ausbau um den Ablauf der Anwendung UrPokémon.

8.10.2014

Fortsetzen und fertigstellen des Pflichtenhefts. Erweitern um grafische Elemente (spätere ingame-Bilder). Upload durch die grafische Oberfläche. Erstellen des UML-Diagramms (Klassendiagramm) und ausarbeiten der Funktionalitäten der einzelnen Klassen.

15.10.2014

Erweitern des UML-Dokuments durch Kann-Kriterien und möglichen Änderungen der Funktionalitäten. Beginn der Erstellung eines Prototyps des UrPokémon-Spiels via Visual Studio. Erstellen des Klassengerüsts für eine Kommandozeilenapplikation, um die Klassen auf ihre Richtigkeit zu testen und um einen funktionierenden Prototypen erstellen zu können (da das Arbeiten mit der grafischen Oberfläche wesentlich komplexer wäre).

22.10.2014

Weiterprogrammieren des Prototyps. Ausarbeiten der einzelnen Klassen (was soll in den Attacken passieren, wie sollen sich die Pokémon verhalten). Umstrukturieren der GitHub Struktur. Recherche über Rechtssituation des Bildmaterials von Nintendo.