
	Name	Dauer	Start	Ende	Vorgänger
1		Core	2,25 tage	22.02.16 08:00	24.02.16 10:00	
2		Graphics	0,5 tage	23.02.16 15:00	24.02.16 10:00	5
3		Choose tilesheet	0,5 tage	23.02.16 15:00	24.02.16 10:00	
4		choose method for color change	0,5 tage	23.02.16 15:00	24.02.16 10:00	
5		Rendering	0,875 tage	22.02.16 16:00	23.02.16 15:00	8
6		Import XML files	0,625 tage	22.02.16 16:00	23.02.16 13:00	
7		Autoscrolling	0,875 tage	22.02.16 16:00	23.02.16 15:00	
8		Level definition	0,875 tage	22.02.16 08:00	22.02.16 16:00	
9		Define xml properties	0,5 tage	22.02.16 08:00	22.02.16 13:00	
10		Define xml structure	0,875 tage	22.02.16 08:00	22.02.16 16:00	
11		Level editor	0,875 tage	22.02.16 16:00	23.02.16 15:00	8
12		design main window structure	0,375 tage	22.02.16 16:00	23.02.16 10:00	
13		Implement main window	0,625 tage	22.02.16 16:00	23.02.16 13:00	
14		Genereate new xml file	0,875 tage	22.02.16 16:00	23.02.16 15:00	
16		Puffer	0,5 tage	24.02.16 10:00	24.02.16 15:00	1
18		Basics	1,875 tage	24.02.16 15:00	26.02.16 14:00	16
19		Player	0,875 tage	24.02.16 15:00	25.02.16 14:00	
20		Limit movement	0,5 tage	24.02.16 15:00	25.02.16 10:00	
21		Release camera from player	0,875 tage	24.02.16 15:00	25.02.16 14:00	
22		shoot	1 tag	25.02.16 14:00	26.02.16 14:00	19
23		create classes	1 tag	25.02.16 14:00	26.02.16 14:00	
24		spawn bullet	0,625 tage	25.02.16 14:00	26.02.16 10:00	
25		bullet move	0,75 tage	25.02.16 14:00	26.02.16 11:00	
26		Bots	0,875 tage	24.02.16 15:00	25.02.16 14:00	
27		Moving Patterns	0,875 tage	24.02.16 15:00	25.02.16 14:00	
28		Spawn & Destroy	0,75 tage	24.02.16 15:00	25.02.16 13:00	
29		XML Catalogue	0,625 tage	24.02.16 15:00	25.02.16 11:00	
30		Dynamic preloading	0,75 tage	24.02.16 15:00	25.02.16 13:00	
31		Level editor enhancements	0,875 tage	24.02.16 15:00	25.02.16 14:00	
32		Show add buttons for bots	0,625 tage	24.02.16 15:00	25.02.16 11:00	
33		add bots	0,875 tage	24.02.16 15:00	25.02.16 14:00	

Ressourcen	Fr 19 Feb				Sa 20 Feb				So 21 Feb				Mo 22 Feb				Di 23 Feb				Mi 24 Feb				Do 25 Feb				Fr 26 Feb				Sa 27 Feb				So 28 Feb				Mo 29 Feb			
	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18								

Side-Scroller - Seite2

		Name	Dauer	Start	Ende	Vorgänger
35		Puffer	0,5 tage	26.02.16 14:00	29.02.16 09:00	18
37		Alpha	2,375 tage	29.02.16 09:00	02.03.16 13:00	35
38		ColorChange	0,75 tage	29.02.16 09:00	29.02.16 16:00	
39		Collisions	1,125 tage	29.02.16 09:00	01.03.16 10:00	
40		Collision detection	1 tag	29.02.16 09:00	01.03.16 09:00	
41		Collisionbehavior	1,125 tage	29.02.16 09:00	01.03.16 10:00	
42		Collision loop	0,625 tage	29.02.16 09:00	29.02.16 15:00	
43		Bots	1,25 tage	01.03.16 10:00	02.03.16 13:00	39
44		Bot movement	1,25 tage	01.03.16 10:00	02.03.16 13:00	
45		Bot shooting	0,375 tage	01.03.16 10:00	01.03.16 14:00	
46		Power-ups	0,75 tage	01.03.16 10:00	01.03.16 17:00	39
48		Puffer	0,5 tage	02.03.16 13:00	02.03.16 17:00	37
50		Beta	1,5 tage	03.03.16 08:00	04.03.16 13:00	48
51		Highscore	0,75 tage	03.03.16 08:00	03.03.16 15:00	
52		Calculation of High Score	0,75 tage	03.03.16 08:00	03.03.16 15:00	
53		Save and Load	0,5 tage	03.03.16 08:00	03.03.16 13:00	
54		Menu	0,75 tage	03.03.16 08:00	03.03.16 15:00	
55		Main Menu	0,75 tage	03.03.16 08:00	03.03.16 15:00	
56		Select Levels	0,75 tage	03.03.16 08:00	03.03.16 15:00	
57		view Highscore	0,125 tage	03.03.16 08:00	03.03.16 09:00	
58		Credis	0,375 tage	03.03.16 08:00	03.03.16 11:00	
59		quit	0,125 tage	03.03.16 08:00	03.03.16 09:00	
60		Ingame Store	0,75 tage	03.03.16 15:00	04.03.16 13:00	54
61		Calculate Currency	0,75 tage	03.03.16 15:00	04.03.16 13:00	
62		the store itself	0,75 tage	03.03.16 15:00	04.03.16 13:00	
63		Boss	1,25 tage	03.03.16 08:00	04.03.16 10:00	
64		create readable xml file for behavi...	1,25 tage	03.03.16 08:00	04.03.16 10:00	
65		render the boss	1 tag	03.03.16 08:00	03.03.16 17:00	
66		freeze the level while fighting	0,375 tage	03.03.16 08:00	03.03.16 11:00	

[illegible]

