

Vorgang	Anfang	Ende
• Planungsphase	26.03.12	10.04.12
• Einarbeitung in Sprite Engines	26.03.12	02.04.12
• Testbenches mit diversen Engines	03.04.12	10.04.12
• Erstellung des Projektplans	26.03.12	03.04.12
• Definition des Lastenhefts	03.04.12	10.04.12
• Entwicklungsphase	11.04.12	18.07.12
• Entwicklung einer ersten Spieleumgebung mit zwei steu...	11.04.12	09.05.12
• Implementierung der rudimentären Spielelogik	17.04.12	08.05.12
• Realisierung der Spieldetails	24.04.12	03.07.12
• Zeitanalyse des Spielflusses	24.04.12	22.06.12
• Graphical User Interface (Scenes)	24.04.12	22.06.12
• Optimierung der Bewegung sowie der Kollisionsabfr...	29.05.12	22.06.12
• Entwicklung der Shrinking Funktion	22.06.12	03.07.12
• Einbindung von Konfigurationsmöglichkeiten	26.06.12	03.07.12
• Merging der GUI mit der Spielelogik	04.07.12	18.07.12
• Definition der verschiedenen Szenen	22.06.12	03.07.12
• Dokumentationsphase	01.05.12	03.08.12
• Erstellung und Vorbereitung der Zwischenpräsentation	01.05.12	08.05.12
• Erstellung der Abschlusspräsentation	17.07.12	20.07.12
• Erstellung der PrStA	20.07.12	31.07.12
• Erstellung der Gesamtdokumentation	01.08.12	03.08.12
• Erstellen des Wiki-Eintrags	20.07.12	03.08.12

