

Projekttitle:			Projektstart:				Fertigstellungsgrad		Vergangene Zeit	
Das Spiel von Team Gold			20.04.2016				100,00%		85,00%	
Nr.	Aufgabe	Start	Dauer in Tagen	Ende	Abhängigkeit	Geplante Personen-stunden	Geleistete Personen-stunden	Verbleibende Personen-stunden	Eingeteilte Mitarbeiter	
						506,50	430,50	0,00		
<b>1</b>	<b>Projektsteuerung</b>					95,00	98,50	0,00		
1.1	Pflichtenheft	27.04.2016	10	10.05.2016	-	40,00	41,00	0,00	Alle	
<b>M1</b>	<b>Auftragserteilung</b>	<b>10.05.2016</b>	<b>0</b>	<b>10.05.2016</b>					✓	
1.2	Planung	02.05.2016	6	09.05.2016	-	20,00	20,00	0,00	Alle	
1.3	Risikomanagment	11.05.2016	7	20.05.2016	-	10,00	10,00	0,00	Westerkamp, Häßel	
1.4	Verifikation und Planung	10.05.2016	33	22.06.2016	-	15,00	14,00	0,00	Seifert, Westerkamp, Häßel	
1.5	Dokumentation	01.06.2016	3	03.06.2016	-	5,00	8,50	0,00	Häßel, Spaniol	
1.6	Übergabe	22.06.2016	1	22.06.2016	5.3	5,00	5,00	0,00	Alle	
<b>M2</b>	<b>Projektabschluss</b>	<b>22.06.2016</b>	<b>0</b>	<b>22.06.2016</b>						
<b>2</b>	<b>Software</b>					150,00	111,00	0,00		
2.1	Konzept									
2.1.1	Coding Guidelines	09.05.2016	4	12.05.2016	-	2,00	2,00	0,00	Spaniol	
2.1.2	Architektur: Engine	09.05.2016	6	15.05.2016	-	10,00	12,00	0,00	Spaniol	
2.1.3	Architektur: Game	23.05.2016	3	26.05.2016	3.1.1	8,00	6,00	0,00	Spaniol, Auer, Seifert	
<b>M3</b>	<b>Software Konzept fertig</b>	<b>26.05.2016</b>	<b>0</b>	<b>26.05.2016</b>						
2.2	Implementierung									
2.2.1	Engine	16.05.2016	34	05.06.2016	2.1.2	50,00	34,00	0,00	Spaniol	

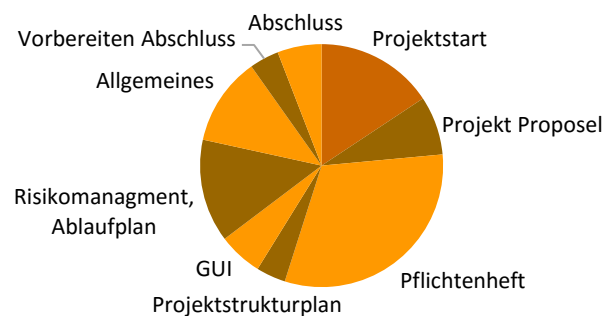
<b>M4</b>	<b>Engine Implementiert</b>	<b>05.06.2016</b>	<b>0</b>	<b>05.06.2016</b>					
2.2.2	Game	27.05.2016	19	15.06.2016	2.1.3	30,00	25,00	0,00	Spaniol, Auer, Seifert
<b>M5</b>	<b>Code Base steht</b>	<b>15.06.2016</b>	<b>0</b>	<b>15.06.2016</b>					
2.2.3	JavaDoc	16.05.2016	34	19.06.2016	-	50,00	32,00	0,00	Spaniol, Auer, Seifert
<b>3</b>	<b>Programm-Design</b>					<b>145,00</b>	<b>114,50</b>	<b>0,00</b>	
3.1	Konzept								
3.1.1	Zustände	18.05.2016	5	23.05.2016	-	30,00	20,00	0,00	Auer, Spaniol, Seifert, Westerkamp
3.1.2	GUI	23.05.2016	5	28.05.2016	3.1.1	25,00	22,50	0,00	Spaniol, Auer, Seifert
3.1.3	Games	23.05.2016	5	28.05.2016	-	30,00	25,00	0,00	Auer, Häßel, Seifert, Westerkamp
<b>M6</b>	<b>Programmkonzept fertig</b>	<b>28.05.2016</b>	<b>0</b>	<b>28.05.2016</b>					✓
3.2	Implementierung								
3.2.1	GUI	06.06.2016	5	11.06.2016	3.1.2 & 2.2.1	30,00	25,00	0,00	Seifert, Westerkamp
3.2.2	Games	06.06.2016	5	11.06.2016	3.1.3 & 2.2.1	30,00	22,00	0,00	Spaniol, Auer
<b>M7</b>	<b>Code Base steht</b>	<b>19.06.2016</b>	<b>0</b>	<b>19.06.2016</b>					
<b>4</b>	<b>Assets</b>					<b>90,00</b>	<b>80,00</b>	<b>0,00</b>	
4.1	Konzept								
4.1.1	Grafikstyle	30.05.2016	4	03.06.2016	-	20,00	16,00	0,00	Häßel, Seifert, Westerkamp
4.1.2	Sounds	30.05.2016	4	03.06.2016	-	10,00	5,00	0,00	Häßel, Auer, Westerkamp
4.2	Realisierung								
4.2.1	Grafik	12.06.2016	7	19.06.2016	4.1.1 & 3.1	50,00	49,00	0,00	Häßel, Westerkamp
4.2.2	Sounds	12.06.2016	7	19.06.2016	4.1.2 & 3.1	10,00	10,00	0,00	Auer, Seifert, Westerkamp
<b>M8</b>	<b>Assets Fertig</b>	<b>19.06.2016</b>	<b>0</b>	<b>19.06.2016</b>					

<b>5</b>	<b>Sonstiges</b>					35,00	26,50	0,00	
5.1	Research	09.05.2016	7	16.05.2016	-	15,00	10,50	0,00	Alle
5.2	Repository	11.05.2016	7	20.05.2016	-	5,00	3,00	0,00	Auer
5.3	Testing	15.06.2016	6	21.06.2016	2 & 3 & 4	15,00	13,00	0,00	Auer, Häßel, Seifert, Westerkamp

Teamtreffen		
Datum	Stunden	Beschreibung der Tätigkeiten
13.04.2016	2,00	Brainstormin, Entwicklung der Grundidee, Planung
14.04.2016	2,00	Elevator Pitch, Weiterentwicklung der Grundidee
18.04.2016	2,00	Projekt Proposel
25.04.2016	2,00	Pflichtenheft, Entwicklung des Spielekonzept
27.04.2016	1,50	Pflichtenheft
28.04.2016	2,00	Pflichtenheft
02.05.2016	2,00	Pflichtenheft
04.05.2016	0,50	Pflichtenheft, Projektstrukturplan
09.05.2016	1,00	Strukturablaufplan
11.05.2016	1,50	Risikomanagment, Ablaufplan
18.05.2016	1,50	Risikomanagment, Ablaufplan
23.05.2016	1,50	Risikomanagment, Konzept, GUI
25.05.2016	1,00	GUI und Mini-Games
08.06.2016	1,00	Dokumentation
13.06.2016	2,00	Allgemeines, Mini-Games
15.06.2016	1,00	Vorbereitung des Projektabschlusses
20.06.2016	0,50	Abschlusspräsentation
22.06.2016	0,50	Abschlusspräsentation

$\Sigma$	25,50
----------	-------

Tätigkeit	Stunden	Ges. Stunden
Projektstart	4,00	20
Projekt Proposel	2,00	10
Pflichtenheft	8,00	40
Projektstrukturplan	1,00	5
GUI	1,50	7,5
Risikomanagment, Ablaufplan	3,50	17,5
Allgemeines	3,00	15
Vorbereiten Abschluss	1,00	5
Abschluss	1,50	7,5
<b>Gesamt</b>	<b>25,50</b>	<b>127,50</b>



Stundenliste: Sascha Auer		
Datum	Stunden	Beschreibung der Tätigkeiten
17.05.2016	1,00	Grundgedanken der Zustände
18.05.2016	3,00	Entwicklung der verschiedene Zustände
20.05.2016	2,00	Weiterentwicklung der Zustände
30.05.2016	2,00	Anlegen Repository
01.06.2016	0,50	Research
01.06.2016	2,00	Engine
01.06.2016	1,00	JavaDoc
05.06.2016	4,00	GUI
07.06.2016	3,00	Research
08.06.2016	5,00	Anfang Gameimplementation (Wasser, sowie einlesen)
09.06.2016	1,00	Research
09.06.2016	3,00	Gameimplementation (Papier)
10.06.2016	1,00	Sound
11.06.2016	3,00	GUI
12.06.2016	1,00	Gameimplementation (Überarbeitungen)
13.06.2016	3,00	Gameimplementation (Beamer)
15.06.2016	1,00	Pflege Repository
16.06.2016	3,00	GUI
17.06.2016	2,00	Soundauswahl
18.06.2016	2,00	Testing
19.06.2016	1,00	GUI
20.06.2016	4,00	Testing
21.06.2016	2,50	Testing
$\Sigma$	51,00	

Stundenliste: Jonas Häßel		
Datum	Stunden	Beschreibung der Tätigkeiten
18.04.2016	1,50	Layout Projekt Proposel
26.04.2016	1,00	Erstellen von Beispielgrafiken
02.05.2016	1,00	Pflichtenheft
18.05.2016	1,50	Risikomanagment
19.05.2016	2,00	Entwicklung der Zustände
22.05.2016	4,00	Entwicklung der verschiedene Games
23.05.2016	3,00	Gedanken über die Zustände
23.05.2016	2,00	Risikomanagment erstellen
25.05.2016	1,50	Konzeptmeeting
01.06.2016	1,00	Überarbeiten Spielekonzept
02.06.2016	0,50	Risikoliste aktualisieren
02.06.2016	1,00	Erstellung eines Grafikkonzeptes
02.06.2016	2,50	Erstellung der Anfangsgrafik
04.06.2016	2,00	Verbesserung an der Anfangsgrafik, sowie Entwicklung weiterer Grafiken
06.06.2016	2,50	Grafiken, Spielekonzepte
07.06.2016	2,50	Grafiken (Optionen, Wasser)
08.06.2016	2,00	Grafiken (Papier, sowie Anfangsgrafik)
08.06.2016	0,50	Risikoliste aktualisieren
09.06.2016	3,00	Grafiken (Logo , Straße)
10.06.2016	3,00	Grafiken (Logo überarbeiten, sowie kleine Änderungen)
12.06.2016	5,00	Grafiken (Anpassungen und Neugestaltungen)
14.06.2016	2,50	Neue nicht vorhandene Grafiken gestalten (Button,...)
16.06.2016	3,00	Überarbeiten der Grafikgrößen
20.06.2016	3,00	Testing

$\Sigma$	51,50
----------	-------

Stundenliste: Christian Seifert		
Datum	Stunden	Beschreibung der Tätigkeiten
17.05.2016	1,00	Grundgedanken der Zustände
18.05.2016	3,00	Entwicklung der verschiedene Zustände
20.05.2016	2,00	Weiterentwicklung der Zustände
24.05.2016	3,00	Gameentwicklung
25.05.2016	2,00	Genaue Entwicklung der verschiedene Games
29.05.2016	3,00	Einarbeiten in Engine
30.05.2016	3,50	Engine, JavaDoc
01.06.2016	4,00	Grafikkonzept
02.06.2016	2,00	Engine
05.06.2016	2,00	Entwicklung der verschiedene Levels
06.06.2016	1,00	GUI
08.06.2016	2,00	Entwicklung Leveldesign
08.06.2016	2,00	Erstellung eines Soundkonzepts
09.06.2016	1,00	Research
09.06.2016	3,00	GUI
10.06.2016	2,00	Heraussuchen von Sounds
10.06.2016	2,00	GUI
11.06.2016	3,50	GUI
12.06.2016	2,00	Game
13.06.2016	0,50	Research
13.06.2016	3,00	GUI
14.06.2016	4,00	Gameimplementierung
15.06.2016	2,00	GUI
$\Sigma$	53,50	

Stundenliste: Daniel Spaniol		
Datum	Stunden	Beschreibung der Tätigkeiten
09.05.2016	2,00	Coding-Guidelines erstellt
09.05.2016	2,00	Erste Ideen für Engine
11.05.2016	2,00	Erstes Konzept für Engine fertig
11.05.2016	2,00	Erste Ideen für Game-Architektur
13.05.2016	4,00	Überarbeitung Konzept für Engine
14.05.2016	3,00	Überarbeitung Konzept für Engine
15.05.2016	2,00	Konzept für Engine abschließen
16.05.2016	3,00	Core-Modul der Engine angefangen
17.05.2016	3,00	Core-Modul der Engine weiter bearbeiten
18.05.2016	3,00	Core-Modul der Engine (vorerst) abgeschlossen
19.05.2016	2,00	Weitere Ideen für Game-Architektur
19.05.2016	2,00	Service-Modul der Engine angefangen
20.05.2016	2,00	Paketstruktur für Game festgelegt
21.05.2016	3,00	Service-Modul der Engine abgeschlossen
21.05.2016	2,00	Architektur Game abgeschlossen
22.05.2016	2,00	Kleine Überarbeitung des Core-Modules
23.05.2016	3,00	Überarbeitung des Service-Modules (@Inject, ...)
24.05.2016	3,00	Behavior-Modul der Engine angefangen
25.05.2016	3,00	Behavior-Modul der Engine weiter bearbeitet
26.05.2016	2,00	Abschließende Gedanken zum Game (Spielstand speichern, ...)
26.05.2016	2,00	Behavior-Modul der Engine weiter bearbeitet
26.05.2016	2,00	Default-Services angefangen
27.05.2016	5,00	Core-Modul erweitert & Behavior-Modul weiter bearbeitet
28.05.2016	5,00	Behavior-Modul abgeschlossen & Einbindung in Scene
29.05.2016	4,00	Default-Services weiter bearbeitet
30.05.2016	4,00	Game-Services angefangen
31.05.2016	2,00	Package-Setup für Game
31.05.2016	2,00	Daten-Typ Klassen für Spielstand angelegt
01.06.2015	5,00	Engine (vorerst) abgeschlossen (Behavior und Core Refactoring)
02.06.2015	5,00	JavaDoc Core überarbeitet
03.06.2016	5,00	JavaDoc Core überarbeitet
04.06.2016	5,00	JavaDoc Services & Default-Services überarbeitet
05.06.2016	3,00	JavaDoc Engine fertig
05.06.2016	2,00	Tutorial für Engine geschrieben (Spieleentwicklung.html)
06.06.2016	2,00	Implementierungsklassen zu inneren Klassen gemacht
07.06.2016	3,00	Game-Services für Gameplay geschrieben
08.06.2016	3,00	JavaDoc für Game-Services geschrieben
09.06.2016	4,00	Alle Scene-Klassen angelegt & Ids vergeben
10.06.2016	4,00	Default-Components geschrieben
11.06.2016	4,00	Default-Prefabs geschrieben



12.06.2016	3,00	Manche Default Components und Prefabs in die Engine
13.06.2016	2,00	JavaDoc Default Components überarbeitet
13.06.2016	2,00	Kleine Änderungen and Default Components und Prefabs
14.06.2016	5,00	Überarbeitung der Game-Spezifischen Post-Game-Screens
15.06.2016	5,00	Abschließende Überarbeitungen an der CodeBase

$\Sigma$	138,00
----------	--------

Stundenliste: Jeannine Westerkamp		
Datum	Stunden	Beschreibung der Tätigkeiten
01.05.2016	0,50	Pflichtenheft
18.05.2016	3,00	Entwicklung der verschiedene Zustände
20.05.2016	2,00	Weiterentwicklung der Zustände
21.05.2016	1,00	Administrative Aufgaben
23.05.2016	2,00	GUI
01.06.2016	1,50	Entwicklung des Leveldesign
03.06.2016	2,00	Leveldesign (Apfeltasche, Beamer)
03.06.2016	0,50	Risikomanagment
03.06.2016	0,50	Zeitplan
04.06.2016	1,00	Zustände
06.06.2016	2,00	Weitere Leveldesignentwicklung
07.06.2016	1,00	GUI
08.06.2016	2,50	Fertigstellung des Leveldesigns
08.06.2016	1,00	Administrative Aufgaben
09.06.2016	2,00	Einlesung und Einarbeiten in Grafikerstellungssoftware (Gimp)
10.06.2016	2,00	Grundsätzliche Soundauswahl
11.06.2016	3,00	Heraussuchen von Sounds
12.06.2016	4,50	Grafikerstellung
12.06.2016	0,50	Risikomanagment
14.06.2016	4,00	Erstellung von Grafiken
15.06.2016	1,00	GUI
17.06.2016	1,00	Einarbeiten in Software
17.06.2016	1,00	Überarbeitung der Zustände
18.06.2016	2,00	Erstellung von Grafiken
18.06.2016	0,50	Administrative Aufgaben
19.06.2016	1,00	Sonstige Dokumentenpflege (Risikomanagment etc.)
20.06.2016	4,00	Testing
21.06.2016	2,50	Testing

$\Sigma$	49,00
----------	-------