

# Unity\_Pathfinder – Meilensteine

Da mit einem Kanban Ansatz gearbeitet wurde, gab es bereits viele kleine Ziele die erreicht werden sollten jedoch wurden die Kleinen Ziele noch zu größeren Meilensteinen zusammengefasst die nach bestimmten Zeiträumen erreicht werden sollten um ein vorankommen der Entwicklung zu garantieren. Sollten die Meilensteine nicht erreicht worden sein so dürfen keine neuen Ziele angelegt bzw. verschoben werden.

## Meilenstein 1. Projektplanung und Anlegen des Projekts

- Create Concept for Application
- Create UseCase
- Create Class Diagram
- Create Mockup
- Create Unity Project
- Create Map Grid

## Meilenstein 2. Entwickeln des Grids

- Method(Draw in Map Grid)

## Meilenstein 3. Implementieren der Suchalgorithmen

- Method(Breadth First Search)
- Method(Best First Search)
- Method(Dijkstra Algorithm)
- Method(A\* Search)

## Meilenstein 4. Implementieren der Oberflächen und Menüs

- Create Main Menu
- Create Settings Menu
- Create Wiki Menu
- Design Main Menu
- Design and Populate Settings Menu
- Design and Populate Wiki
- Create Ingame Overlay
- Functionality for Ingame Overlay
- Design Ingame Overlay

## Meilenstein 5. Testen der Applikation

- Test Settings Menu
- Test Main Menu
- Test Wiki
- Test Ingame Overlay
- Test Search Algorithms
- Search for Bugs