

Programmier-Projekt

<http://p9.cs.unibas.ch/cs108/2017/TrAcF5LQYn.html>

Projekt Manager
Projektbeginn/ende

27.02.2017 - 31.05.2017

Fortschritt
Vorgänge
Ressourcen

75%
75
4

This is the timetable with responsibilities for our Project

Vorgänge

2

Vorgang	Anfang	Ende
Entscheidung für GameKonzept	27.02.17	27.02.17
Blog erstellen	27.02.17	27.02.17
Präsentation vorbereiten	27.02.17	02.03.17
-Client Server Schnittstellen		
-Anforderung		
-Gantt Erstellen		
Client Server Schnittstellen	27.02.17	01.03.17
Anforderungen	27.02.17	01.03.17
Gantt Erstellen	27.02.17	01.03.17
Game vorstellen	02.03.17	02.03.17
Meilenstein 1	03.03.17	03.03.17
Client Server Protokoll	04.03.17	23.03.17
Erstellen	04.03.17	10.03.17
Login & Logout	11.03.17	23.03.17
Ping & Pong	11.03.17	23.03.17
Client-Client Chat	11.03.17	23.03.17
Nicknames	11.03.17	23.03.17
Software Quality Concept	04.03.17	23.03.17
Meilenstein kontrollieren	23.03.17	26.03.17
Meilenstein 2	27.03.17	27.03.17
Produkt:	27.03.17	18.04.17
Broadcast	27.03.17	18.04.17
Build script	27.03.17	02.04.17
<i>The build script produces an executable jar as well as the javadoc</i>		
Command line	27.03.17	18.04.17
Game state on server	05.04.17	18.04.17

Vorgänge

3

Vorgang	Anfang	Ende
Network protocol <i>Network protocol is completely defined and documented in source code</i>	27.03.17	18.04.17
Definition Network protocol <i>The definition of the network protocol is complete</i>	27.03.17	18.04.17
Game list	27.03.17	18.04.17
High score	10.04.17	18.04.17
Player List	27.03.17	04.04.17
Technologies and libraries	27.03.17	17.04.17
Whisper chat	27.03.17	05.04.17
Game logic	27.03.17	14.04.17
Panel	27.03.17	14.04.17
Game start screen	27.03.17	14.04.17
Manual	15.04.17	18.04.17
Presentation:	12.04.17	18.04.17
Outline of Game	15.04.17	18.04.17
Progress report	15.04.17	18.04.17
Networking overview	15.04.17	18.04.17
Quality Assurance	15.04.17	18.04.17
Rules to code	15.04.17	18.04.17
Project timeline	15.04.17	18.04.17
Meilenstein kontrollieren	12.04.17	18.04.17
Meilenstein 3.1 <i>+ show working prototype</i>	19.04.17	19.04.17
Meilenstein 3.2 <i>Playing working prototype in Übungsstunde</i>	24.04.17	24.04.17
Produkt:	25.04.17	06.05.17

Vorgänge

4

Vorgang	Anfang	Ende
Game GUI <i>The game is represented graphically</i>	25.04.17	30.04.17
Game GUI lvl 3 <i>The game is fully playable from the UI</i>	01.05.17	04.05.17
Working Rules	25.04.17	01.05.17
Winner determined	28.04.17	04.05.17
Unit-Test lvl 1 <i>Unit-Test is present and working</i>	25.04.17	03.05.17
Unit-Test lvl 2 <i>Unit-Test sufficient</i>	01.05.17	06.05.17
Unit-Test lvl 3 <i>Unit-Test is executed by build script</i>	06.05.17	06.05.17
Präsentation:	04.05.17	06.05.17
Play Game	04.05.17	05.05.17
Meilenstein kontrollieren	05.05.17	06.05.17
Meilenstein 4	08.05.17	08.05.17
Source code	09.05.17	19.05.17
Product:	09.05.17	21.05.17
Architecture documented <i>Have documentation outlining the overall program architecture</i>	12.05.17	18.05.17
Build script works	13.05.17	17.05.17
Command Line Parameters	12.05.17	17.05.17
Game Manual lvl 2 <i>There is a manual which describes how the game is to be played</i>	13.05.17	18.05.17
QA lvl 2 <i>Have a comprehensive documentation on your QM goals, methods and results</i>	09.05.17	19.05.17
Screenshot	21.05.17	21.05.17
Bonus Punkte	11.05.17	18.05.17

Vorgänge

5

Vorgang	Anfang	Ende
Play game	18.05.17	20.05.17
Meilenstein 5.1	22.05.17	22.05.17
Präsentation:	23.05.17	29.05.17
Game outline	23.05.17	29.05.17
Manual lvl 3	23.05.17	29.05.17
<i>Overview of documentation and manual</i>		
Logo	23.05.17	26.05.17
QA lvl 3	23.05.17	29.05.17
<i>Results of Quality Assurance measures and lessons learned from them</i>		
Play Game	26.05.17	29.05.17
What have we learned?	25.05.17	29.05.17
Meilenstein 5.2	31.05.17	31.05.17
Update Blog	27.02.17	20.05.17

Ressourcen

6

Ressource

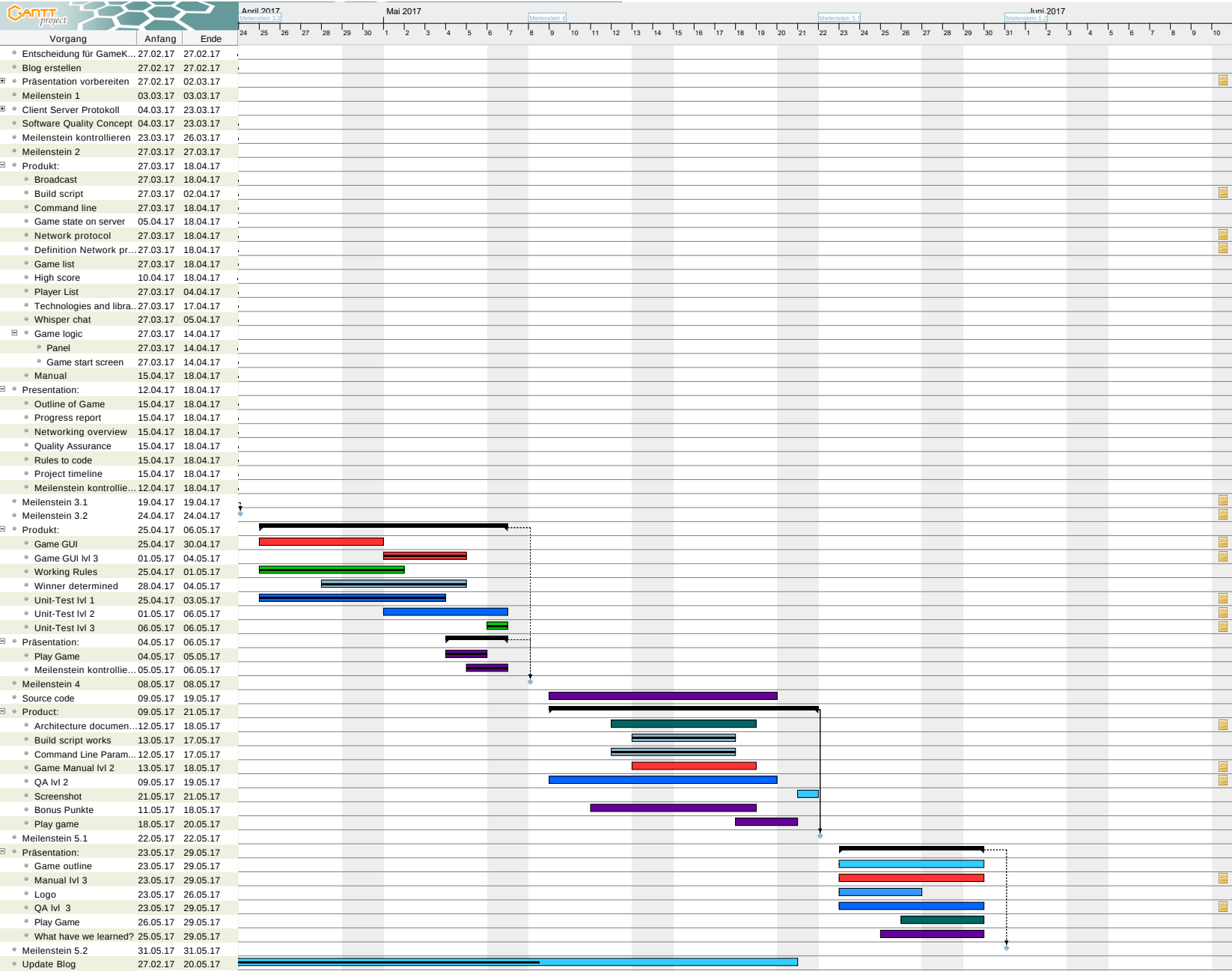
Max

Flavia

Patrick

Julischka

Gantt-Diagramm



Ressourcendiagramm

8

