1. Nyitó (dia1) (Attila, 3p)
   1. Malom meets AI háttér
   2. Freekredit csapata
   3. Témaválasztás
2. Mérföldkő transition dia (timeline) (dia2) (Attila, 1p)
3. Alpha build (dia3) (Attila, 1p)
   1. Projekt terv (Attila, 2p) (dia4)
      1. Működési módszertan
      2. Projekt board, sprintek
      3. Mapparendszer
      4. Verziókövetés
   2. Játékmotor (Armand, 2p) (dia5)
      1. Szükségessége
      2. Debug konzol interfész
   3. Dokumentáció struktúra (Márk, 2p) (dia6)
      1. Szakdoga sablon, mapparendszer
      2. Swot, gantt, fishbone
   4. Gui mockup (Jani, 2p) (dia7)
      1. Figma, gui mockup a koncepciós tervből
4. Beta build (dia8) (Armand, 1p)
   1. Gui v0.1 (Armand, 2p)
      1. Mockupból gui első iteráció
      2. Tkinter, multiplatform nehézségek
   2. Computer players (Attila, 2p) (dia9)
      1. Greedy, preprocessors
   3. Unittest (Jani, 2p) (dia10)
      1. Engine teszt, konzultációk
      2. Beakadás/döntetlen kezelés kellett
   4. Computer players (Márk, 1p) (dia11)
      1. A\* játékos
5. Publish ready Prototype (Márk, 1p) (dia12)
   1. Diagrammok és doku (Márk, 2p) (dia13)
      1. Állapotgép, context, algoritmus doku, doku cleanup
   2. Gui update (Armand, 2p) (dia14)
   3. Engine bugxifes (Attila,2p) (dia15)
      1. Jani visszajelzései alapján bugfix
      2. Optimalizálás
   4. Gui v0.1 teszt (Jani, 2p) (dia16)
      1. Teszt, ek diagram
6. Touchups and fixes (Armand, 1p) (dia17)
   1. Összefoglaló és bugfixes (Armand,2p) (dia18)
   2. Prezentáció és demo (Márk, 2p) (dia19)
   3. Dokumentáció véglegesítése (Attila,2p) (dia20)
   4. Telepítő (Jani, 2p) (dia21)
7. Demo start (Jani,end dia22) (1p)
   1. Installation walktrough (Jani, 2p)
   2. Documentation walkthrough (Márk, 1p)
   3. Konzol cvc log debug mode walkthrough (Attila, 2p)
   4. Gui demo walktrough (Armand, 3p)