

Projekt Manager
Projektbeginn/ende

20.02.2020 - 21.05.2020

Fortschritt
Vorgänge
Ressourcen

0%
58
4

Unser ultimativer Zeitplan für das Kartenspiel. Unsere Gruppe bestehend aus Meipei Nghiem, Johannes Nussbaum, Adrian Prokopczyk und Anna Diack.

Projektname: Bachelor's Chase
Gruppenname: The Chasers

Vorgänge

2

Vorgang	Anfang	Ende
PP Präsentation <i>Enthält alle wichtigen Informationen zu unserer Projektidee.</i> <i>Farben der Teammitglieder:</i> - Meipei = gelb - Adrian = blau - Johannes = Petrol - Anna = Rot	05.03.20	10.03.20
Networking	03.03.20	10.03.20
Tagebuch	20.02.20	12.05.20
Mockup	02.03.20	11.03.20
1. Meilenstein <i>Präsentation im Plenum:</i> - Spielbeschreibung/-regel und Ziel - Anforderungen an Software - Schnittstelle Server/Client - Projektorganisation - Dokumentationen	11.03.20	11.03.20
Präsentation im Plenum	12.03.20	13.03.20
2. Meilenstein - Server <i>Vorzeigen des Projekts in der Übungsstunde:</i> <i>Implementierung eines Java Client/Server-Systems mit einfachen Socket-Verbindungen</i> -> Netzwerk-Kommunikation eines Servers mit mehreren Clients implementiert	16.03.20	19.03.20
Server Testen <i>Die Zeit wird als Buffer benutzt um den bisherigen Code auf Fehlern zu testen</i>	19.03.20	24.03.20
2. Meilenstein - Client <i>Vorzeigen des Projekts in der Übungsstunde:</i> <i>Implementierung eines Java Client/Server-Systems mit einfachen Socket-Verbindungen</i> -> Netzwerk-Kommunikation eines Servers mit mehreren Clients implementiert	16.03.20	19.03.20
Client Testen <i>Testen wird zum korrigieren des Codes und als Zeitbuffer benutzt.</i>	19.03.20	24.03.20
Spiel-Implementation <i>Zusammenfügen und Testen der Software</i>	16.03.20	19.03.20
Implementation Testen <i>Zeitbuffer und Fehler korrigieren</i>	19.03.20	24.03.20
Vorzeigen in der ÜStd	25.03.20	25.03.20

Vorgänge

3

Vorgang	Anfang	Ende
3. Meilenstein - Server	25.03.20	01.04.20
<i>Präsentation in der Übungsstunde + eine Woche darauf im Plenum:</i>		
<i>Kernkomponenten des Spieles (Spiel-Management) sind implementiert, allerdings noch ohne Regelüberprüfung und ohne grafische Oberfläche, für die Lobby und den Chat ist einer tbc.GUI vorhanden.</i>		
<i>Erwartete Inhalte:</i>		
<i>– Kurze Diskussion: Welche Massnahmen zur Erhöhung der Softwarequalität haben Sie angewendet / werden Sie anwenden?</i>		
<i>– Folien zum Stand des Projekts</i>		
<i>-> Aktueller Stand des Projekts (erwartete Inhalte des Meilensteins)</i>		
<i>-> Stand im Vergleich zum Arbeitsplan</i>		
<i>– Erklärung der verwendeten Technologien und Libraries</i>		
<i>– Welche Komponenten funktionieren, welche nicht (und warum)?</i>		
Vorgang_142	18.03.20	18.03.20
Server Testen	01.04.20	06.04.20
3. Meilenstein - Client	25.03.20	01.04.20
Client Testen	01.04.20	06.04.20
3. Meilenstein - tbc.GUI	25.03.20	01.04.20
<i>Grafische Darstellung des Spiels (Kartenmodelle, evtl Animation)</i>		
<i>Sound</i>		
tbc.GUI Testen	01.04.20	06.04.20
Implementierung Server/Client	07.04.20	10.04.20
Server/Client Testen	10.04.20	16.04.20
Implementierung Software/tbc.GUI	07.04.20	10.04.20
Software/tbc.GUI Testen	10.04.20	16.04.20
Präsentation im Plenum	16.04.20	17.04.20
Vorzeigen in der ÜStd	08.04.20	08.04.20
4. Meilenstein Product	08.04.20	27.04.20
<i>Regel implementieren</i>		
Spiel GUI	16.04.20	23.04.20
<i>The Bachelor's Chase wird Graphisch repräsentiert.</i>		
Spiel GUI lvl 3	21.04.20	27.04.20
<i>Das komplette Spiel ist über der UI spielbar.</i>		

Vorgänge

4

Vorgang	Anfang	Ende
Working Rules <i>Komplette Spielregeln</i> <i>Grafische Darstellung des Spiels (Kartenmodelle, evtl Animation)</i>	08.04.20	21.04.20
Gewinner determiniert	21.04.20	27.04.20
Unit Test lvl 1 <i>Unit Test existiert und funktioniert.</i>	20.04.20	20.04.20
Unit Test lvl 2 <i>Unit Test ist genügend.</i>	22.04.20	22.04.20
Unit Test lvl 3 <i>Unit Test wird durch build script ausgeführt.</i>	23.04.20	23.04.20
Präsentation vorbereitung <i>Wir setzten uns zusammen, um nochmal alle Punkte zu reflektieren und geben der Präsentation den letzten Schliff.</i>	30.04.20	06.05.20
Play Game	04.05.20	08.05.20
HandIn Meilenstein 4	27.04.20	27.04.20
Vorzeigen in der ÜStd	29.04.20	29.04.20
source code	23.04.20	06.05.20
Product	23.04.20	01.05.20
Architektur dokumentiert <i>Dokumentation über die Struktur der gesamten Programmarchitektur.</i>	23.04.20	23.04.20
Build Script funktioniert	30.04.20	30.04.20
command Line Parameter <i>Das Dokument ist up to date.</i>	23.04.20	23.04.20
Handbuch lvl 2 <i>Das Handbuch ist aktualisiert und beschreibt genau wie das Spiel gespielt werden muss.</i>	23.04.20	23.04.20
ScreenShots <i>Das Spiel ist durch ScreenShots schon vor dem Spielen ersichtlich.</i>	30.04.20	30.04.20
Bonus Punkte	30.04.20	30.04.20
Play Game	01.05.20	01.05.20

Vorgänge

5

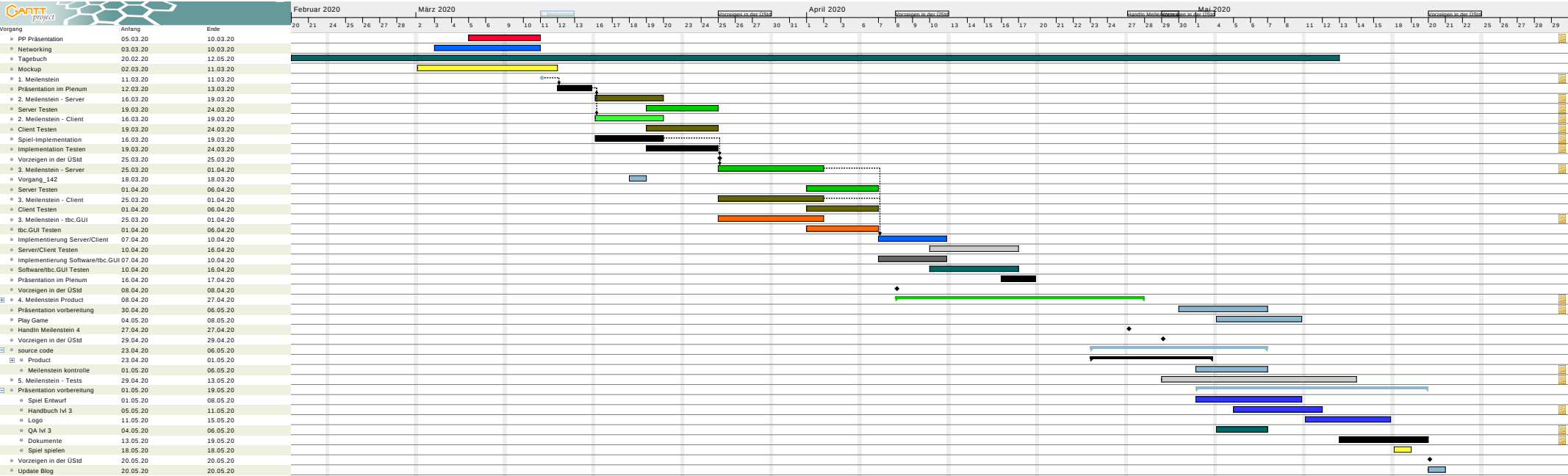
Vorgang	Anfang	Ende
Meilenstein kontrolle <i>wir gehen alle Punkte durch, die erwähnt werden müssen und führen noch letzte korrekturen durch.</i>	01.05.20	06.05.20
5. Meilenstein - Tests <i>Beta Testing, Debugging</i>	29.04.20	13.05.20
Präsentation vorbereitung	01.05.20	19.05.20
Spiel Entwurf	01.05.20	08.05.20
Handbuch lvl 3 <i>Übersicht der Dokumentation und des Handbuches.</i>	05.05.20	11.05.20
Logo	11.05.20	15.05.20
QA lvl 3 <i>Resultate der QA uns lessons learned.</i>	04.05.20	06.05.20
Dokumente <i>Tagebuch, Diary, Netzwerkprotokoll, Handbuch, QA</i>	13.05.20	19.05.20
Spiel spielen	18.05.20	18.05.20
Vorzeigen in der ÜStd	20.05.20	20.05.20
Update Blog	20.05.20	20.05.20

Ressourcen

6

Ressource	Rolle
Meipei Nghiem	Nicht definiert
Adrian Prokopczyk	Nicht definiert
Johannes Nussbaum	Nicht definiert
Anna Diack	Nicht definiert

Gantt-Diagramm



Ressourcendiagramm

