

Projekt Manager
Projektbeginn/ende

20.02.2020 - 20.05.2020

Fortschritt
Vorgänge
Ressourcen

0%
35
0

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> <i>-> Netzwerk-Kommunikation eines Servers mit mehreren Clients implementiert</i>	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> <i>-> Netzwerk-Kommunikation eines Servers mit mehreren Clients implementiert</i>	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

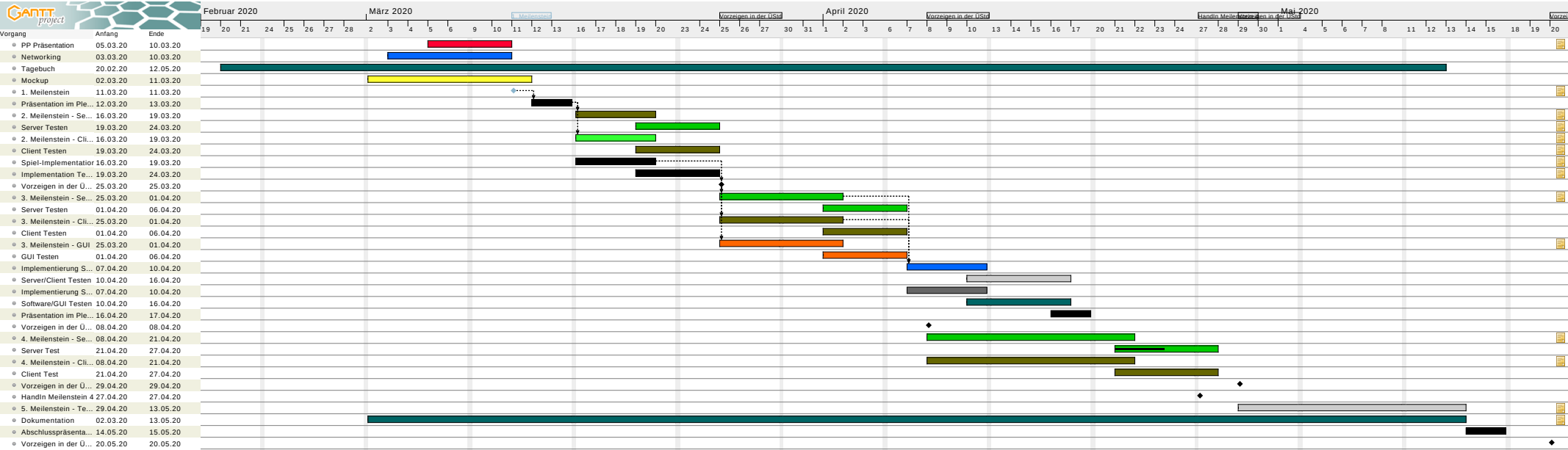
Vorgang	Anfang	Ende
3. Meilenstein - Server <i>Präsentation in der Übungsstunde + eine Woche darauf im Plenum:</i> <i>Kernkomponenten des Spieles (Spiel-Management) sind implementiert, allerdings noch ohne Regelüberprüfung und ohne grafische Oberfläche, für die Lobby und den Chat ist einer GUI vorhanden.</i> <i>Erwartete Inhalte:</i> – Kurze Diskussion: Welche Massnahmen zur Erhöhung der Softwarequalität haben Sie angewendet / werden Sie anwenden? – Folien zum Stand des Projekts -> Aktueller Stand des Projekts (erwartete Inhalte des Meilensteins) -> Stand im Vergleich zum Arbeitsplan – Erklärung der verwendeten Technologien und Libraries – Welche Komponenten funktionieren, welche nicht (und warum)?	25.03.20	01.04.20
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 - GUI <i>Grafische Darstellung des Spiels (Kartenmodelle, evtl Animation)</i> <i>Sound</i>	25.03.20	01.04.20
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/GUI	07.04.20	10.04.20
Software/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 - Server <i>Regel implementieren</i>	08.04.20	21.04.20
Server Test	21.04.20	27.04.20
4. Meilenstein - Client <i>Komplette Spielregeln</i> <i>Grafische Darstellung des Spiels (Kartenmodelle, evtl Animation)</i>	08.04.20	21.04.20
Client Test	21.04.20	27.04.20
Vorzeigen in der ÜStd	29.04.20	29.04.20

Vorgänge

4

Vorgang	Anfang	Ende
HandIn Meilenstein 4	27.04.20	27.04.20
5. Meilenstein - Tests <i>Beta Testing, Debugging</i>	29.04.20	13.05.20
Dokumentation <i>Dokumentation: Handbuch, Tagebuch fertig stellen</i>	02.03.20	13.05.20
Abschlusspräsentation	14.05.20	15.05.20
Vorzeigen in der ÜStd	20.05.20	20.05.20

Gantt-Diagramm



Ressourcendiagramm

