

| | Aufgabe | Bearbeiter | Start | Ende | Status |
|---------------------------|---|------------------|----------|----------|---------------|
| | Projektablaufplanung Gesamtprojekt | Alex, Gina, John | 12.04.16 | 12.11.16 | Abgeschlossen |
| 1 | Aufgabenplanung | | 12.04.16 | 22.05.16 | |
| | User Stories erstellen | Alle | 12.04.16 | 06.05.16 | Abgeschlossen |
| | Projektplan erstellen | Alle | 06.05.16 | 22.05.16 | Abgeschlossen |
| 2 | Modellierung der App | | 22.05.16 | 01.06.16 | |
| | Anforderungen festlegen | Alex | 22.05.16 | 26.05.16 | Abgeschlossen |
| | Aufbau/(Implementierung) planen | Gina, John | 24.05.16 | 01.06.16 | Abgeschlossen |
| 3 | Recherche | | | | |
| | 1. Pushing & Polling | John | 10.09.16 | 24.09.16 | Abgeschlossen |
| | 2. Audio: Erstellen und ausgeben | Gina | 17.09.16 | 20.11.16 | Abgeschlossen |
| | 3. Bild in Datenbank speichern | John | 19.10.16 | 26.10.16 | Abgeschlossen |
| 4 | Implementierung | | 01.06.16 | 18.10.16 | |
| LoginRegistrationActivity | 1. Begrüßungsbild | Alex, Gina | 13.09.16 | 15.09.16 | existiert |
| | - Bild einfügen | | | | Abgeschlossen |
| | - über Startbildschirm | | | | Abgeschlossen |
| | - durch Klick -> Erscheinung Startbildschirm | | | | Abgeschlossen |
| | 2. Startbildschirm | | | | Abgeschlossen |
| | - Auswahl zwischen Login und Registrierung (Buttons) | | | | Abgeschlossen |
| | 3. Login | | 01.09.16 | 15.09.16 | Abgeschlossen |
| | - Texteingabefelder für Daten (Benutzername, Passwort) | | | | Abgeschlossen |
| | - Login - Button | | | | existiert |
| | -> 5. Datenbank -> Aufruf databaseCon | | | | Abgeschlossen |
| | -> return success = 1 -> weiter zu Menu | | | | Abgeschlossen |
| | -> return success = 0 -> erneuter Einlogversuch | | | | Abgeschlossen |
| | 4. Registrierung | | 01.09.16 | 15.09.16 | Abgeschlossen |
| | - Texteingabefelder für Daten (Anzeigenname, Benutzername, Passwort, Passwort bestätigen) | | | | Abgeschlossen |
| | - Bild festlegen -> Aufruf databseCon | | | | existiert |
| | - Registrierungs - Button | | | | Abgeschlossen |
| | -> 5. Datenbank -> Aufruf databaseCon | | | | Abgeschlossen |
| | -> return success = 1 -> registriert und weiter zu Menu | | | | Abgeschlossen |
| | -> success = 0 -> Nutzer existiert bereits -> anderen Benutzernamen wählen | | | | Abgeschlossen |
| | 5. "bleibender Login": Spieler muss sich nicht jedes Mal neu anmelden | Alex | 14.11.16 | 20.11.16 | Abgeschlossen |
| MenuActivity | 1. "Spiel starten" – Button | John | 01.06.16 | 03.06.16 | existiert |
| | - bei Klick -> Aufruf "GameSetupActivity" | | | | Abgeschlossen |
| | 2. "Spiel beitreten" – Button | | | | existiert |
| | - bei Klick -> "QRScannerActivity" | | | | Abgeschlossen |
| | 3. "Einstellungen" – Button | | | | existiert |
| | - bei Klick -> "SettingsActivity" | | | | Abgeschlossen |
| | 4. "Spielregeln" – Button | Alex, Gina | 13.09.16 | 15.09.16 | existiert |
| | - bei Klick -> "RulesActivity" | | | | Abgeschlossen |
| | 5. "Logout" – Button | | | | existiert |
| | - bei Klick -> "LoginRegistrationActivity" & globale Variablen auf null setzen | | | | Abgeschlossen |
| SettingsActivity | 1. Textfeld „Name ändern“ | | 05.06.16 | 07.06.16 | existiert |
| | 2. Image "Profilbild" | | | | existiert |
| | 3. Button "Bildauswählen" | | | | existiert |
| | 4. Account löschen | | 13.09.16 | 15.09.16 | existiert |
| | - Datenbankupdate -> Aufruf databaseCon | | | | existiert |
| | 5. Button "speichern" | | 13.09.16 | 15.09.16 | Abgeschlossen |
| | - Datenbankupdate -> Aufruf updatePlayerInfo | | | | Abgeschlossen |
| RulesActivity | 1. ScrollView "Spielregeln" | Gina | 28.10.16 | 01.11.16 | Abgeschlossen |
| | 2. Button "Zurück" | | | | Abgeschlossen |
| | - Rückkehr zur "MenuActivity" | | | | Abgeschlossen |
| GameSetupActivity | 1. Auswahlmöglichkeit für Spieleranzahl | John | 10.06.16 | 24.06.16 | Abgeschlossen |
| | - automatische Berechnung der Werwolf - und Dorfbewohneranzahl | | | | Abgeschlossen |
| | 2. Auswahlmöglichkeit für Werwolfanzahl | | 10.06.16 | 24.06.16 | Abgeschlossen |
| | - automatische Anpassung der Dorfbewohneranzahl | | | | Abgeschlossen |
| | 3. Auswahlmöglichkeit Sonderrollen | | 10.06.16 | 24.06.16 | Abgeschlossen |
| | - automatische Anpassung der Dorfbewohneranzahl | | | | Abgeschlossen |
| | 4. "Spiel starten" – Button | | 10.06.16 | 24.06.16 | existiert |
| | - Mischen der Rollen | | | | Abgeschlossen |
| | - setzen globaler Variablen (#Spieler, Rollen) | | | | Abgeschlossen |
| | 5. Datenbank -> Aufruf createGameDB | | | | Abgeschlossen |
| | - Spielerrelevante (Spielersteller) Variablen global speichern | | | | Abgeschlossen |
| | - weiter zu "QRGeneratorActivity" | | 17.09.16 | 17.09.16 | Abgeschlossen |
| QRGeneratorActivity | 1. gameId abrufen (global) | Gina | 12.09.16 | 17.09.16 | Abgeschlossen |
| | 2. in QRCode umwandeln | | | | Abgeschlossen |
| | 3. Erklärung: "Mitspieler müssen Code scannen" | | | | Abgeschlossen |
| | 4. wenn alle Mitspieler gescannt/ dem Spiel beigetreten sind -> "GetRoleActivity" | | | | Abgeschlossen |
| QRScannerActivity | 1. QRCode Scanner implementieren | Gina | 12.09.16 | 17.09.16 | Abgeschlossen |
| | 2. 5. Datenbank -> Aufruf joinGameDB | | | | Abgeschlossen |
| | - Spielerrelevanten Variablen global speichern | | | | Abgeschlossen |
| | 3. nach erfolgreichem Scannen -> "GetRoleActivity" | Alex | 12.09.16 | 17.09.16 | Abgeschlossen |
| GetRoleActivity | 1. Rolle global abrufen | | | | Abgeschlossen |
| | 2. "Deine Rolle" – Button | | | | existiert |
| | - Rollenanzeige + Rollenbeschreibung | | | | Abgeschlossen |
| | 3. "Bereit" – Button | | | | existiert |

| | | | | | |
|--------------------|---|------------|----------|----------|---------------|
| | - wenn alle "Bereit" - Button betätigt haben -> "CloseEyesActivity" | | 20.09.16 | 25.09.16 | Abgeschlossen |
| GameActivity | 1. createObjects(): | John | 24.06.16 | 30.06.16 | Abgeschlossen |
| | - erstellt entsprechend der Spieleranzahl Spielerbuttons auf Screens | | | | Abgeschlossen |
| | 2. playerSelected(): | | | | Abgeschlossen |
| | - Zur visuellen Anzeige des aktuell ausgewählten Spiels | | | | Abgeschlossen |
| DiebActivity | 1. aktuelle Phase abrufen -> Aufruf getCurrentPhase -> überprüfen, ob Phase eigenen Rolle entspricht | Alex | 15.9.16. | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| | 2. Audio: "Dieb erwacht" | Gina | 04.10.16 | 18.10.16 | Abgeschlossen |
| | 3. 5 Buttons | Alex | 25.07.16 | 31.07.16 | existiert |
| | - 2 Imagebuttons (mögliche Rollenauswahl - aus DB -> Aufruf databaseCon) | | | | Abgeschlossen |
| | - 1 Textbutton (Dorfbewohner bleiben) | | | | Abgeschlossen |
| | - 2 Rolleninfos (Rollenerklärung der Auswahlmöglichkeiten) | | | | Abgeschlossen |
| | 4. Textfeld mit Aufforderung zur Rollenänderung | | | | Abgeschlossen |
| | 5. Infobutton mit PopUp "Was soll getan werden" | | | | Abgeschlossen |
| | 6. nach Klick auf Wahl – PopUp "Sicher?" ->nach "JA" ->weiter mit nächster Phase ->Auruf setNextPhase | | 15.09.16 | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| | -> wenn Werwolf zur Wahl steht, muss sich Dieb dafür entscheiden | | 08.11.16 | 20.11.16 | Abgeschlossen |
| | 7. Datenbank update ->Aufruf DiebDB | | 15.09.16 | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| | 8. wenn aktuelle Phase nicht Rolle entspricht -> warten auf nächste Phase/ kontinuierlicher Abruf der datenbank -> Aufruf getCurrentPhase | | | | Abgeschlossen |
| AmorActivity | 1. aktuelle Phase abrufen ->Aufruf getCurrentPhase -> überprüfen, ob Phase eigenen Rolle entspricht | Gina | 15.09.16 | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| | 2. Audio: "Amor erwacht" | Gina | 04.10.16 | 18.10.16 | Abgeschlossen |
| | 3. Spielerreihen | Gina | 29.08.16 | 04.09.16 | Abgeschlossen |
| | 4. Aufforderung Liebespaar wählen | | | | Abgeschlossen |
| | 5. "Bestätigungsbutton" | | | | existiert |
| | - bei Klick -> PopUpInfo "x und y haben sich verliebt" | | | | Abgeschlossen |
| | - Datenbank updaten -> Aufruf AmorDB | Gina | 04.10.16 | 18.10.16 | Abgeschlossen |
| | - nach x Zeit - Audio "Amor schläft wieder ein" -> weiter mit nächster Phase -> Aufruf setNextPhase | | | | Abgeschlossen |
| | 6. wenn aktuelle Phase nicht Rolle entspricht -> warten auf nächste Phase/ kontinuierlicher Abruf der datenbank -> Aufruf getCurrentPhase | | | | Abgeschlossen |
| WerwolfActivity | 1. aktuelle Phase abrufen ->Aufruf getCurrentPhase -> überprüfen, ob Phase eigenen Rolle entspricht | John | 12.09.16 | 26.09.16 | Abgeschlossen |
| | 2. Audio: "Werwölfe erwachen" | Gina | 04.10.16 | 18.10.16 | Abgeschlossen |
| | 3. Spielerreihen | John | 12.09.16 | 26.09.16 | existiert |
| | 4. Aufforderung zu töten | | | | Abgeschlossen |
| | 5. "Bestätigungsbutton" | | | | existiert |
| | - bei Klick -> wenn alle bestätigt haben - aktuell ausgewähltes Opfer als "Opfer der Werwölfe" festsetzen | | | | Abgeschlossen |
| | - Datenbank update -> Aufruf WerwolfDB | Gina | 04.10.16 | 18.10.16 | Abgeschlossen |
| | - Audio: "Werwölfe schlafen wieder ein" | | | | Abgeschlossen |
| | - nächste Phase einleiten -> Aufruf setNextPhase | John | 12.09.16 | 26.09.16 | Abgeschlossen |
| | 7. wenn aktuelle Phase nicht Rolle entspricht -> warten auf nächste Phase/ kontinuierlicher Abruf der datenbank -> Aufruf getCurrentPhase | | | | Abgeschlossen |
| SeherinActivity | 1. aktuelle Phase abrufen -> Aufruf getCurrentPhase -> überprüfen, ob Phase eigenen Rolle entspricht | Alex | 15.09.16 | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| | 2. Audio: "Seherin erwacht" | Gina | 04.10.16 | 18.10.16 | Abgeschlossen |
| | 3. Textfeld Aufforderung "Wessen Identität möchtest du erfahren" | Alex | 29.08.16 | 04.09.16 | Abgeschlossen |
| | 4. Spielerreihen | | | | Abgeschlossen |
| | 5. PopUp "Was soll getan werden" | | | | Abgeschlossen |
| | 6. PopUp mit Gesinnung des ausgewählten Spielers | | | | Abgeschlossen |
| | - Erhalt durch Datenbankabfrage -> Aufruf databaseCon | Gina | 15.09.16 | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| | - mit Klick auf OK -> nächste Phase einleiten -> Aufruf setNextPhase | | | | Abgeschlossen |
| | -> Audio: "Seherin schläft wieder ein" | Gina | 04.10.16 | 20.11.16 | Abgeschlossen |
| | 7. wenn aktuelle Phase nicht Rolle entspricht -> warten auf nächste Phase/ kontinuierlicher Abruf der datenbank -> Aufruf getCurrentPhase | Alex | 15.9.16. | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| HexeActivity | 1. aktuelle Phase abrufen -> Aufruf getCurrentPhase -> überprüfen, ob Phase eigenen Rolle entspricht | Gina | 15.09.16 | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| | 2. Audio: "Hexe erwacht" | Gina | 04.10.16 | 18.10.16 | Abgeschlossen |
| | 3. Spielerreihen | Gina | 05.09.16 | 10.09.16 | Abgeschlossen |
| | 4. Infobutton mit PopUp "Was soll getan werden" | | | | Abgeschlossen |
| | 5. 2 Tränkebuttons | | | | existiert |
| | - Datenbankabfrage: Tränke verfügbar? -> Aufruf databseCon | | | | Abgeschlossen |
| | - welche nur enable, wenn entsprechende Trank noch verfügbar | | | | Abgeschlossen |
| | 6. Textfeld mit änderbarem Inhalt: | | | | existiert |
| | - Opfer der Werwölfe | | | | Abgeschlossen |
| | - bei Klick auf "Heiltrank" - Button -> "Du hast x gerettet" | | | | Abgeschlossen |
| | - bei Klick auf "Giftrank" - Button -> "Wähle dein Opfer" | | | | Abgeschlossen |
| | - nach Opferwahl: "Du hast x vergiftet" | | | | Abgeschlossen |
| | 7. "Fertig" – Button | Gina | 15.9.16. | 22.09.16 | existiert |
| | - Datenbankupdate -> Aufruf HexeDB | | | | Abgeschlossen |
| | - Einleitung der nächsten Phase -> Aufruf setNextPhase | | | | Abgeschlossen |
| | - Audio "Hexe schläft wieder ein" | Gina | 04.10.16 | 20.11.16 | Abgeschlossen |
| | 8. wenn aktuelle Phase nicht Rolle entspricht -> warten auf nächste Phase/ kontinuierlicher Abruf der datenbank -> Aufruf getCurrentPhase | Gina | 15.9.16. | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| showVictimActivity | 1. Audio: "Alle erwachen" | Gina | 04.10.16 | 18.10.16 | Abgeschlossen |
| | 2. showVictimDB -> Opfer der Nacht/ des Tages bekommen (abhängig von vorangegangener Phase) | Gina, Alex | 19.10.16 | 26.10.16 | Abgeschlossen |
| | 3. Opfer anzeigen und ob sie gut oder böse waren | | | | Abgeschlossen |
| | 4. nach bestimmter Zeit -> DB update – Opfer alive ändern ->Aufruf Kill | | | | Abgeschlossen |
| | -> wenn Jäger gestorben -> setNextPhase() - JägerPhase setzen | | | | Abgeschlossen |
| | -> Aufruf killDB (ändert "alive" der Opfer) | | | | Abgeschlossen |
| | -> ruft GameOverDB auf (Spiel vorbei?) | | | | Abgeschlossen |
| | 5. Aufruf setNextPhase() | | | | Abgeschlossen |
| | 6. Ansicht, wenn man selbst gestorben ist | John | 21.09.16 | 28.09.16 | Abgeschlossen |
| TagActivity | 1. Spielerreihen | | | | Abgeschlossen |
| | 2. PopUp: Aufforderung zur Nominierung | | | | Abgeschlossen |
| | 3. wenn nominiert ->Button zur Wahl unenabled machen (Wahl kann nicht geändert werden) + Aufruf databaseCon -> vote für Spieler in DB | | | | Abgeschlossen |
| | 4. warten, bis alle nominiert haben | | | | Abgeschlossen |

| | | | | | |
|------------------|--|------------|----------|----------|---------------|
| | 5. wenn alle nominiert haben -> "Auszählen" der Stimmen + Opfer in DB setzen (Aufruf databaseCon.setVictim) | John | | | Abgeschlossen |
| | 6. Aufruf setNextPhase() (showVictimActivity wird aufgerufen) | | | | Abgeschlossen |
| | 7. nach Ablauf der Abstimmung | | 30.09.16 | 03.10.16 | Abgeschlossen |
| | - nächste Phase einleiten (showVictim)-> Aufruf setNextPhase | | | | Abgeschlossen |
| JaegerActivity | 1. Anzeige oder Audio -> Jäger getötet | Alex | 03.10.16 | 10.10.16 | Abgeschlossen |
| | 2. aktuelle Phase abrufen -> überprüfen, ob Phase eigenen Rolle entspricht | | | | Abgeschlossen |
| | 3. Info: darf jemanden mit in den Tod reißen | | | | Abgeschlossen |
| | 4. Spielerreihen | | | | Abgeschlossen |
| | 5. Bestätigungsbutton | | | | Abgeschlossen |
| | 6. Datenbank updaten -> Aufruf Kill | | | | Abgeschlossen |
| | 7. nächste Phase einleiten ->Aufruf setNextPhase | | | | Abgeschlossen |
| GameOverActivity | 1. Aufruf über DB (eigene Phase) -> wenn Kriterien stimmen (in GameOverDB abgefragt) | Gina | 01.11.16 | 20.11.16 | Abgeschlossen |
| | 2. PopUp Gewinnerteam | | | | Abgeschlossen |
| | 3. "Spiel verlassen" – Button | | | | existiert |
| | - bei Klick: Datenbank update + Zurückkehren zu Menu | | | | Abgeschlossen |
| zusätzlich | 1. Anzeige für Verliebte: Deutlichmachen des jeweils anderen | Gina | 03.10.16 | 20.11.16 | Abgeschlossen |
| | - wenn eigene ID eine der beiden LoverID ist -> anderen angezeigt bekommen | | | | |
| | 2. PopUp.java | Alle | 08.11.16 | 20.11.16 | Abgeschlossen |
| 5 | Datenbank | | | | |
| | 1. Schema | Alle | 01.06.16 | 25.10.16 | Abgeschlossen |
| | 2. Webserver einrichten | John | 20.06.16 | 25.06.16 | Abgeschlossen |
| | 3. Klassen für Datenbankkommunikationen | Alle | | | Abgeschlossen |
| | 3.1. databaseCon.java | Alle | 25.06.16 | 11.10.16 | Abgeschlossen |
| | - registration(): | | | | existiert |
| | - Abfrage, ob Benutzername bereits vergeben -> success == 1 - frei; success == 0 - vergeben | Alex, Gina | 01.09.16 | 15.09.16 | Abgeschlossen |
| | - wenn frei: neuen Spieler in DB einfügen | | | | Abgeschlossen |
| | - playerId abfragen und global speichern | | | | Abgeschlossen |
| | - login(): | | | | existiert |
| | - Abfrage, ob Benutzername - Passwort - Kombination existiert -> success == 1 | | | | Abgeschlossen |
| | - Login erfolgreich; success == 0 - Login fehlgeschlagen | | | | Abgeschlossen |
| | - playerId abfragen und global speichern | | | | Abgeschlossen |
| | - setImage(): | John | 11.10.16 | 18.10.16 | Abgeschlossen |
| | - Bild in Datenbank speichern | | | | Abgeschlossen |
| | - getImage(): | John | 11.10.16 | 18.10.16 | Abgeschlossen |
| | - Bild aus Datenbank auslesen | | | | Abgeschlossen |
| | - getImageAsString(): | John | 11.10.16 | 18.10.16 | Abgeschlossen |
| | - um Bild in globalen Variablen zu speichern | | | | Abgeschlossen |
| | - deleteAccount(): | Alex | 13.09.16 | 15.09.16 | Abgeschlossen |
| | - Spielereintrag aus _player Tabelle löschen | | | | Abgeschlossen |
| | - getReady(): | Alex | 20.09.16 | 25.09.16 | Abgeschlossen |
| | - Anzahl der Spieler, die bereit sind | | | | Abgeschlossen |
| | - getNumPlayers(): | Alex | 20.09.16 | 25.09.16 | Abgeschlossen |
| | - Anzahl aller am Spiel beteiligter Spieler | | | | Abgeschlossen |
| | - getPlayerIDs(): | Alex | 26.09.16 | 29.09.16 | Abgeschlossen |
| | - Auslesen der SpielerIDs aus Datenbank -> setzen der ID "toter" Spieler auf 0 | | | | Abgeschlossen |
| | - getPlayerNames(): | Alex | 26.09.16 | 29.09.16 | Abgeschlossen |
| | - Auslesen der Spielernamen aus Datenbank -> zur Anzeige bei Spielerreihen | | | | Abgeschlossen |
| | - DiebGetRoles(): | Alex | 25.06.16 | 31.6.16 | existiert |
| | - DB - Abfrage nach übriggebliebenen Rollen | | | | Abgeschlossen |
| | -setVictims(): | John | 15.09.16 | 06.10.16 | Abgeschlossen |
| | - setzen der Opfer des Tages/ der Nacht | | | | existiert |
| | - Werwölfe(): | | | | Abgeschlossen |
| | - DB update, wenn Opfer gewählt (nominiert) | John | 15.09.16 | 06.10.16 | Abgeschlossen |
| | - DB - Abfrage, wenn neues Opfer von jemand anderem gewählt (für Anzeige auf eigenem Gerät) | | | | Abgeschlossen |
| | - DB upade, wenn alle abgestimmt | | | | Abgeschlossen |
| | - Seherin(): | Alex | 29.08.16 | 04.09.16 | existiert |
| | - DB - Abfrage nach Rolle des Spielers, dessen Gesinnung die Seherin erfahren möchte | | | | Abgeschlossen |
| | - return "böse", wenn Rolle == "Werwolf", sonst return "gut" | | | | Abgeschlossen |
| | - Hexe(): | Gina | 05.09.16 | 10.09.16 | existiert |
| | - DB - Abfrage, ob Tränke noch verwendet werden können | | | | Abgeschlossen |
| | - DB - Abfrage nach Opfer der Werwölfe | | | | Abgeschlossen |
| | - Tag(): | John | 13.09.16 | 03.10.16 | existiert |
| | - case "update": für wen bereits gevotet wurde und wie viel | | | | Abgeschlossen |
| | - case "submitChoice": eigene Nominierung abgeben | | | | Abgeschlossen |
| | - getLovers(): | Gina | 03.10.16 | 10.10.16 | Abgeschlossen |
| | - Abfrage Lovers -> Anzeige, wenn eigene PlayerID einer der beiden LoverIDs entspricht | | | | Abgeschlossen |
| | 3.2. createGameDB.java | | | | existiert |
| | - neues Spiel erstellen (gameID festlegen) | John | 10.06.16 | 24.09.16 | Abgeschlossen |
| | - PlayerID des Spielerstellers und erstellte gameID in player_game einfügen | | | | Abgeschlossen |
| | - gameID abfragen und global speichern | | | | Abgeschlossen |
| | 3.3. joinGameDB.java | | | | existiert |
| | - Spieler in player_game einfügen | Gina | 12.06.16 | 17.06.16 | Abgeschlossen |
| | - Rolle abfragen | | | | Abgeschlossen |
| | 3.4. getCurrentPhase.java | | | | existiert |
| | - aktuelle Phase aus Databank abrufen | Alex | 15.09.16 | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| | - entsprechende Activity aufrufen | | | | Abgeschlossen |
| | 3.5. setNextPhase.java | Alex | 08.11.16 | 20.11.16 | Abgeschlossen |
| | - nächste Phase setzen: _PHASES Spalte "currentPhase" auf true setzen, welche der Phase in "nextPhase" bei der aktuellen Pahse entspricht | | | | Abgeschlossen |
| | 3.6. DiebDB.java | | | | existiert |
| | - Rolle updaten | | | | Abgeschlossen |
| | | Alex | 15.09.16 | 22.09.16 | |
| | - _PHASES anpassen: wenn Sonderrolle nicht gewählt wird und somit nicht mehr im Spiel ist, muss entsprechende Phase aus _PHASES gelöscht und "nextPhase" der Vorgängerphase auf die übernächste Phase umgelenkt werden | | | | Abgeschlossen |
| | - wenn Amor nicht gewählt wurde -> LoverPhase entfernen | Alex | 28.10.16 | 02.11.16 | Abgeschlossen |
| | 3.7. AmorDB.java | Gina | 15.0.16 | 22.09.16 | Abgeschlossen |

| | | | | | |
|----------|---|------------|-----------------|-----------------|---------------|
| | - Lover updaten | Gina | 13.9.16. | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| | 3.9. HexeDB.java | | | | existiert |
| | - Opfer heilen (wenn ausgewählt) -> victimWer null setzen | Gina | 15.9.16. | 22.09.16 | Abgeschlossen |
| | - Opfer vergiften (wenn ausgewählt) -> victimHex entsprechende playerId zuordnen | | | | Abgeschlossen |
| | 3.10. killDB.java | | | | Abgeschlossen |
| | - Lebensstatus der Opfer ändern | Gina | 13.09.16 | 25.09.16 | Abgeschlossen |
| | - Aufruf gameOverDB | | | | Abgeschlossen |
| | 3.11. GameOverDB.java | | | | Abgeschlossen |
| | - ermittelt, ob Spiel vorbei ist | Gina | 21.09.16 | 09.11.16 | Abgeschlossen |
| | 3.12. JaegerDB.java | Alex | 25.09.16 | 30.09.16 | Abgeschlossen |
| | - tötet Opfer des Jägers | | | | Abgeschlossen |
| | 3.13. NextPhaseDB.java | Gina | 24.10.16 | 29.10.16 | Abgeschlossen |
| | - bekommt nächste Phase aus der DB (ruft sie nicht auf -> für Audios) | | | | Abgeschlossen |
| | 3.14. setReadyDB.java | Alex | 22.09.16 | 24.09.16 | Abgeschlossen |
| | - setzt "ready" in der DB (für LetsPlayActivity) | | | | Abgeschlossen |
| | 3.15. showVictimDB.java | Gina, Alex | 25.09.16 | 01.11.16 | Abgeschlossen |
| | - abrufen der aktuellen Opfer aus Datenbank und ihre Gesinnung (inkl. möglichen Lovern) | | | | Abgeschlossen |
| | 4. für 3. entsprechende PHP – files | Alle | 01.09.16 | 20.11.16 | Abgeschlossen |
| | 5. JSON Parser | John | 20.06.16 | 24.06.16 | Abgeschlossen |
| 6 | Design | | 19.10.16 | 27.11.16 | |
| | 1. Rollenkarten | Alex | 19.10.16 | 27.11.16 | Abgeschlossen |
| | 2. Rollenbeschreibungen | Alle | 19.10.16 | 27.11.16 | Abgeschlossen |
| | 3. Buttonicons | Alle | 19.10.16 | 27.11.16 | Abgeschlossen |
| | 4. Layouts | Alle | 19.10.16 | 27.11.16 | Abgeschlossen |
| | 5. Audio | Alle | 19.10.16 | 27.11.16 | Abgeschlossen |
| 7 | Dokumentation | | 23.10.16 | 10.01.17 | |
| | 1. Vorarbeit | Alle | 23.10.16 | 10.01.17 | Abgeschlossen |
| | 2. Quellcode | Alle | 23.10.16 | 10.01.17 | Abgeschlossen |
| 8 | Testen | | 27.11.16 | 10.01.17 | |
| | 1. spielen | Alle | 27.11.16 | 10.01.17 | Abgeschlossen |
| | 2. Feedback verarbeiten | Alle | 27.11.16 | 10.01.17 | Abgeschlossen |
| 9 | Abschlusspräsentation | | 10.01.17 | 24.01.17 | |
| | 1. Vorbereitung | Alle | 10.01.17 | 23.01.17 | Abgeschlossen |
| | 2. Vortrag | Alle | 24.01.17 | 24.01.17 | Abgeschlossen |