

	Name	Dauer	Start	Ende	Vorgänger
1		Core	1,125 tage	23.02.16 08:00	24.02.16 09:00	
2		Graphics	0,062 tage	24.02.16 08:00	24.02.16 08:30	5
3		Choose tilesheet	0,062 tage	24.02.16 08:00	24.02.16 08:30	
4		choose method for color change	0,062 tage	24.02.16 08:00	24.02.16 08:30	
5		Rendering	0,5 tage	23.02.16 13:00	23.02.16 17:00	8
6		Import XML files	0,375 tage	23.02.16 13:00	23.02.16 16:00	
7		Autoscrolling	0,5 tage	23.02.16 13:00	23.02.16 17:00	
8		Level definition	0,5 tage	23.02.16 08:00	23.02.16 13:00	
9		Define xml properties	0,125 tage	23.02.16 08:00	23.02.16 09:00	
10		Define xml structure	0,5 tage	23.02.16 08:00	23.02.16 13:00	
11		Level editor	0,625 tage	23.02.16 13:00	24.02.16 09:00	8
12		design main window structure	0,125 tage	23.02.16 13:00	23.02.16 14:00	
13		Implement main window	0,375 tage	23.02.16 13:00	23.02.16 16:00	
14		Genereate new xml file	0,625 tage	23.02.16 13:00	24.02.16 09:00	
16		Basics	1,312 tage	24.02.16 09:00	25.02.16 11:30	1
17		Player	0,562 tage	24.02.16 09:00	24.02.16 14:30	
18		Limit movement	0,25 tage	24.02.16 09:00	24.02.16 11:00	
19		Release camera from player	0,562 tage	24.02.16 09:00	24.02.16 14:30	
20		shoot	0,75 tage	24.02.16 14:30	25.02.16 11:30	17
21		create classes	0,75 tage	24.02.16 14:30	25.02.16 11:30	
22		spawn bullet	0,125 tage	24.02.16 14:30	24.02.16 15:30	
23		bullet move	0,375 tage	24.02.16 14:30	25.02.16 08:30	
24		Bots	0,75 tage	24.02.16 09:00	24.02.16 16:00	
25		Moving Patterns	0,125 tage	24.02.16 09:00	24.02.16 10:00	
26		Spawn & Destroy	0,5 tage	24.02.16 09:00	24.02.16 14:00	
27		XML Catalogue	0,125 tage	24.02.16 09:00	24.02.16 10:00	
28		Dynamic preloading	0,75 tage	24.02.16 09:00	24.02.16 16:00	
29		Level editor enhancements	0,5 tage	24.02.16 09:00	24.02.16 14:00	
30		Show add buttons for bots	0,375 tage	24.02.16 09:00	24.02.16 13:00	
31		add bots	0,5 tage	24.02.16 09:00	24.02.16 14:00	
33		Alpha	2 tage	25.02.16 11:30	29.02.16 11:30	16
34		Collisions	0,75 tage	25.02.16 11:30	26.02.16 09:30	

		Name	Dauer	Start	Ende	Vorgänger
35		Collision detection	0,75 tage	25.02.16 11:30	26.02.16 09:30	
36		Collisionbehavior	0,75 tage	25.02.16 11:30	26.02.16 09:30	
37		Collision loop	0,375 tage	25.02.16 11:30	25.02.16 15:30	
38		Bots	1,25 tage	26.02.16 09:30	29.02.16 11:30	34
39		Bot movement	1,25 tage	26.02.16 09:30	29.02.16 11:30	
40		Bot shooting	0,375 tage	26.02.16 09:30	26.02.16 13:30	
41		Power-ups	0,75 tage	26.02.16 09:30	26.02.16 16:30	34
43		Beta	1,25 tage	29.02.16 11:30	01.03.16 14:30	33
44		Highscore	0,5 tage	29.02.16 11:30	29.02.16 16:30	
45		Calculation of High Score	0,5 tage	29.02.16 11:30	29.02.16 16:30	
46		Save and Load	0,25 tage	29.02.16 11:30	29.02.16 14:30	
47		Menu	0,5 tage	29.02.16 11:30	29.02.16 16:30	
48		Main Menu	0,25 tage	29.02.16 11:30	29.02.16 14:30	
49		Select Levels	0,5 tage	29.02.16 11:30	29.02.16 16:30	
50		view Highscore	0,375 tage	29.02.16 11:30	29.02.16 15:30	
51		Credis	0,375 tage	29.02.16 11:30	29.02.16 15:30	
52		quit	0,125 tage	29.02.16 11:30	29.02.16 13:30	
53		Ingame Store	0,75 tage	29.02.16 16:30	01.03.16 14:30	47
54		Calculate Currency	0,75 tage	29.02.16 16:30	01.03.16 14:30	
55		the store itself	0,75 tage	29.02.16 16:30	01.03.16 14:30	
56		Boss	1,25 tage	29.02.16 11:30	01.03.16 14:30	
57		create readable xml file for behavi...	1,25 tage	29.02.16 11:30	01.03.16 14:30	
58		render the boss	1 tag	29.02.16 11:30	01.03.16 11:30	
59		freeze the level while fighting	0,375 tage	29.02.16 11:30	29.02.16 15:30	

[illegible]