

Vorgang	Anfang	Ende	Wochenplan
Meilenstein 1	05.03.25	05.03.25	
Spielkonzept	27.02.25	28.02.25	
Powerpoint 1	01.03.25	04.03.25	
Meilenstein 5	12.05.25	12.05.25	
Finishing GUIs design	01.05.25	01.05.25	
Pixelart	14.04.25	30.04.25	
Meilenstein 3	07.04.25	07.04.25	
Meilenstein 2	24.03.25	24.03.25	
Meilenstein 4	28.04.25	28.04.25	
Projektplan erstellen	28.02.25	05.03.25	
nickname code	14.03.25	19.03.25	
Software quality concept	20.03.25	24.03.25	
networkprotocol	10.03.25	16.03.25	
human-readable network protocol	17.03.25	24.03.25	
chatcode	14.03.25	20.03.25	
start with coding	04.03.25	10.03.25	
Code zum Bewegen (MOVE)	28.03.25	04.04.25	
VELO code	28.03.25	04.04.25	
CHOS code	28.03.25	04.04.25	
Würfelcode (ROLL)	10.03.25	16.03.25	
Zusammenführen des Codes	07.04.25	11.04.25	
Chat GUI	29.03.25	05.04.25	
Multiple lobbies possible	02.04.25	06.04.25	
Game Lists	03.04.25	06.04.25	
Game implementation i...	12.04.25	14.04.25	
Finish outline of the game	31.03.25	06.04.25	
start a server/client connection	07.03.25	13.03.25	
Broadcast has a dedic...	27.03.25	03.04.25	
chatcode is finished	21.03.25	26.03.25	
ping/pong mechanism	14.03.25	28.03.25	
whisperchat	27.03.25	28.03.25	
outwritten manual	03.04.25	06.04.25	
QA concept	01.04.25	05.04.25	
GUI is put together a...	19.04.25	24.04.25	
Fixing last bugs	21.04.25	25.04.25	
Handling errors accordingly	29.04.25	04.05.25	
Mainlobby GUI	10.04.25	18.04.25	
Game GUI	10.04.25	18.04.25	
highscore list	14.04.25	19.04.25	
unit-tests	09.04.25	30.04.25	
winner/loser-implementation	23.04.25	26.04.25	
Logo design	02.05.25	07.05.25	
presentation	05.05.25	11.05.25	
finishing of the manual	29.04.25	03.05.25	
final version of huma...	29.04.25	03.05.25	
video/screenshottrailer	07.05.25	09.05.25	
unit-tests work	03.05.25	08.05.25	
clean-up repository	10.05.25	12.05.25	
clean-up the code	05.05.25	07.05.25	
last fixes of impleme...	28.04.25	11.05.25	

