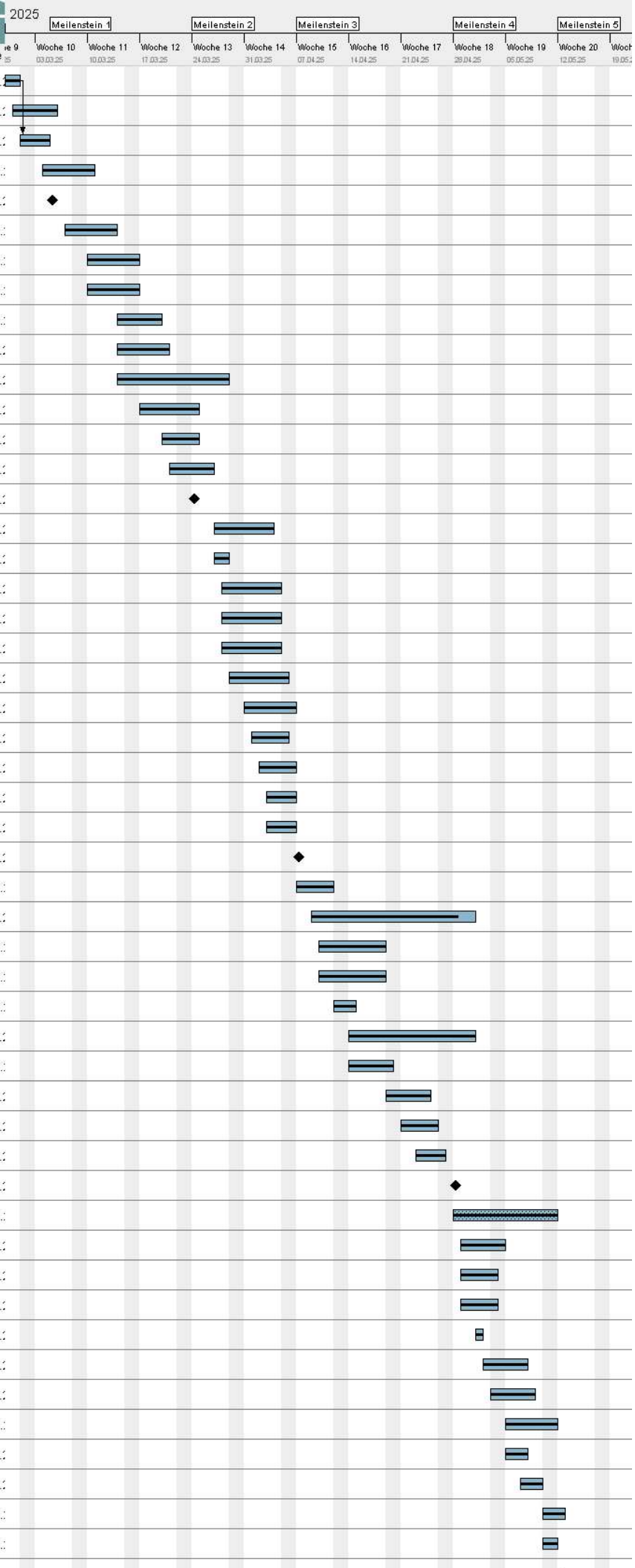
Vorgang	Anfang	Ende
Spielkonzept	27.02.25	28.02.2
Projektplan erstellen	28.02.25	05.03.2
Powerpoint 1	01.03.25	04.03.2
start with coding	04.03.25	10.03.2
Meilenstein 1	05.03.25	05.03.2
start a server/client connection	07.03.25	13.03.2
networkprotocol	10.03.25	16.03.2
Würfelcode (ROLL)	10.03.25	16.03.2
nickname code	14.03.25	19.03.2
chatcode	14.03.25	20.03.2
ping/pong mechanism	14.03.25	28.03.2
human-readable network protocol	17.03.25	24.03.2
Software quality concept	20.03.25	24.03.2
chatcode is finished	21.03.25	26.03.2
Meilenstein 2	24.03.25	24.03.2
Broadcast has a dedic...	27.03.25	03.04.2
whisperchat	27.03.25	28.03.2
Code zum Bewegen (MOVE)	28.03.25	04.04.2
VELO code	28.03.25	04.04.2
CHOS code	28.03.25	04.04.2
Chat GUI	29.03.25	05.04.2
Finish outline of the game	31.03.25	06.04.2
QA concept	01.04.25	05.04.2
Multiple lobbies possible	02.04.25	06.04.2
Game Lists	03.04.25	06.04.2
outwritten manual	03.04.25	06.04.2
Meilenstein 3	07.04.25	07.04.2
Zusammenführen des Codes	07.04.25	11.04.2
unit-tests	09.04.25	30.04.2
Mainlobby GUI	10.04.25	18.04.2
Game GUI	10.04.25	18.04.2
Game implementation i...	12.04.25	14.04.2
Pixelart	14.04.25	30.04.2
highscore list	14.04.25	19.04.2
GUI is put together a...	19.04.25	24.04.2
Fixing last bugs	21.04.25	25.04.2
winner/loser-implementation	23.04.25	26.04.2
Meilenstein 4	28.04.25	28.04.2
last fixes of impleme...	28.04.25	11.05.2
Handling errors accordingly	29.04.25	04.05.2
finishing of the manual	29.04.25	03.05.2
final version of huma...	29.04.25	03.05.2
Finishing GUIs design	01.05.25	01.05.2
Logo design	02.05.25	07.05.2
unit-tests work	03.05.25	08.05.2
presentation	05.05.25	11.05.2
clean-up the code	05.05.25	07.05.2
video/screenshot/trailer	07.05.25	09.05.2
clean-up repository	10.05.25	12.05.2
Loggers einbauen	10.05.25	11.05.2



Meilenstein 5	12.05.25	12.05.:
finale Präsentation	12.05.25	14.05.: