

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 01	AP-Bezeichnung: Projektplan erstellen	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Die Fertigstellung eines Projektplanes, welcher definiert, welche Aufgabe von welcher Person durchgeführt wird und wie lange es maximal dauern darf		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Personenstunden ermitteln 2. Arbeitspakete definieren 3. Personen den Arbeitspaketen zuweisen 4. Zeitplan erstellen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP15		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 02	AP-Bezeichnung: Arbeitsumgebungen bestimmen	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Die endgültige Festlegung der Entwicklungsumgebung/en, der Kommunikationsmittel, verwendeter Software zur Planung und Organisationssoftware		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Entwicklungsumgebungen bestimmen 2. Kommunikationsmittel bestimmen 3. Planungssoftware bestimmen 4. Organisationssoftware bestimmen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: Keine		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 03	AP-Bezeichnung: Entwurf GUI	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Einen Entwurf für die GUI anfertigen		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Verschiedene Entwürfe anfertigen 2. Entwürfe mit der Gruppe besprechen <ol style="list-style-type: none"> 1. Entwurf benötigt Korrektur => 1 2. Entwurf ist Akzeptabel => 3 3. Sich für einen Entwurf festlegen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: Keine		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 04	AP-Bezeichnung: Entwurf Spielfläche	AP-Leiter: Asim Bababali
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Einen fertigen Entwurf für eine Spielfläche erstellen		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Grafiken heraussuchen 2. Spielfläche entwerfen 3. Positionierung der Objekte auf der Spielfläche festlegen 4. Entwurf besprechen <ol style="list-style-type: none"> 1. Entwurf ist Akzeptabel 2. Entwurf benötigt Korrektur => 2 5. Eventuell verbessern 		
Voraussetzungen/Zulieferungen: AP05		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 05	AP-Bezeichnung: Entwurf Spielwelt/story	AP-Leiter: Mark Beckmann
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Einen fertigen Entwurf der die Hauptstory definiert		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Hauptstory festlegen 		
Voraussetzungen/Zulieferungen: AP15		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 06	AP-Bezeichnung: Mit Library befassen	AP-Leiter: Sascha Betzwieser
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Heraussuchen und kennenlernen von Bibliotheken zur Unterstützung der Programmierung und die Gruppenpartner auf den selben Stand bringen		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Über verschiedene Bibliotheken informieren, die beim Programmieren unterstützen 2. Auf wenige Bibliotheken einigen 3. Die ausgesuchten Bibliotheken kennenlernen 4. Den restlichen Gruppenpartnern die Bibliotheken erklären 		
Voraussetzungen/Zulieferungen: AP15		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 07	AP-Bezeichnung: Entwicklung GUI	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Eine fertig entwickelte GUI		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. GUI Oberfläche erstellen 2. Menü erstellen <ol style="list-style-type: none"> 1. Menü anlegen 2. Funktionen hinzufügen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP03		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 08	AP-Bezeichnung: Spieloberfläche entwickeln	AP-Leiter: Asim Bababalim
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Eine fertige graphische Spieloberfläche mit NPCs		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Spielumgebung entwickeln 2. NPCs in die Spieloberfläche einsetzen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP04 & AP06		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 09	AP-Bezeichnung: Kollisionen einbauen	AP-Leiter: Jonas Lagaude
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Die Objekte so entwickeln, dass man nicht durch diese hindurchlaufen kann, sondern kollidiert und somit blockiert wird		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Für Objekte die Kollisionsbereiche definieren 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP05 & AP06		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 10	AP-Bezeichnung: Spielsteuerung implementieren	AP-Leiter: Sascha Betzwieser
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Einen Spielcontroller		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Richtungsbewegungen implementieren 2. „Dialoge starten“ implementieren 3. „Dialog Auswahl“ implementieren 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP06		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 11	AP-Bezeichnung: Dialoge implementieren	AP-Leiter: Mark Beckmann
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Dialoge für jeden NPC		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Für jeden NPC einen Dialog erstellen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP06		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 12	AP-Bezeichnung: GUI testen	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Fehlerfreie GUI		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menü testen 2. Funktionen testen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP07		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 13	AP-Bezeichnung: Steuerung testen	AP-Leiter: Sascha Betzwieser
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Fehlerfreie Steuerung		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bewegung nach vorne testen 2. Bewegung nach rechts testen 3. Bewegung nach links testen 4. Bewegung nach unten testen 5. Kollision mit den Objekten testen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP08 & AP10		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 14	AP-Bezeichnung: Dialoge testen	AP-Leiter: Mark Beckmann
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Fehlerfreie Steuerung		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mit jedem NPC sprechen und Dialog überprüfen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP08 & AP10		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 15	AP-Bezeichnung: Analyse Projektentwicklung	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Einen Plan was wir machen wollen und grob planen, wie wir dahin kommen		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Thema festlegen 2. Bestimmen was in das Projekt hineinkommt 3. Kompetenzen der Teammitglieder bestimmen 4. Aufgaben auf die Teammitglieder verteilen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen:		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 16	AP-Bezeichnung: Projektanfrage	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Abgabe eines fertigen Programms		
Durchführung/Aufgaben: 1. Vorstellung des Projektes 2. Spiel durchführen		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP12 & AP11 & AP13 & AP09		