

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 01	AP-Bezeichnung: Projektziel festlegen	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Es ist festgelegt, was für ein Spiel entwickelt werden soll		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Über bereits vorhandene Spiele informieren 2. Ideen sammeln 3. Ideen zusammentragen 4. Für eine Idee entscheiden 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: Keine		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 02	AP-Bezeichnung: Kompetenzen der Mitglieder bestimmen	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Die Gruppe kennt die Stärken und Schwächen jedes einzelnen Teammitgliedes		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Gegenseitig die Stärken erläutern 2. Gegenseitig die Schwächen erläutern 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: Keine		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 03	AP-Bezeichnung: Personenstunden festlegen	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Es ist bekannt, wie viele Personenstunden zur Verfügung stehen		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Jedes Gruppenmitglied gibt an, wie viel Personenstunden er mindestens investieren kann 2. Jedes Gruppenmitglied gibt an, wie viel Personenstunden er maximal investieren kann 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: Keine		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 04	AP-Bezeichnung: Organisatorisches	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Es ist festgelegt, welche Mittel die Gruppenmitglieder zur Kommunikation benutzen und welche Software für die Organisation eingesetzt wird		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kommunikationswege bestimmen 2. Software zur Organisation festlegen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: Keine		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 05	AP-Bezeichnung: Entwicklungsumgebung bestimmen	AP-Leiter: Asim Bababalim
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Es ist festgelegt, welche Entwicklungsumgebung benutzt wird und welche Bibliotheken miteingebunden werden		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Entwicklungsumgebung festlegen 2. Mögliche Bibliotheken heraussuchen 3. Auf wenige Bibliotheken einigen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: Keine		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 06	AP-Bezeichnung: Bibliotheken kennenlernen	AP-Leiter: Sascha Betzwieser
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Ein Basiswissen für die eingesetzten Bibliotheken ist vorhanden		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sich mit den Bibliotheken vertraut machen 2. Abwägen, ob das Projekt mit der Bibliothek umgesetzt werden kann 3. Eventuell andere Bibliothek verwenden 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP05		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 07	AP-Bezeichnung: Weitere Schritte planen (Meilenstein)	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Die nächsten Schritte des Projektes stehen fest		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Festlegen, was alles gemacht werden muss (Weitere Arbeitspakete) 2. Festlegen, wer die Arbeit übernimmt 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP06		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 08	AP-Bezeichnung: Zeitmanagement	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Alle Arbeitspakete besitzen eine maximale Kapazität von Arbeitsstunden		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Reihenfolge der Arbeitspakete festlegen 2. Den Arbeitspaketen maximal benötigt Personenstunden zuweisen (abhängig von den Personenstunden, die maximal zur Verfügung stehen) 3. Puffer der Arbeitspakete bestimmen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP07		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 09	AP-Bezeichnung: Entwurf GUI	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Das Design für die GUI steht fest		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Entwurf anfertigen 2. Entwurf 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: 10	AP-Bezeichnung: Entwurf Spielstory	AP-Leiter: Mark Beckmann
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Die Hauptstory wurde verfasst		
Durchführung/Aufgaben: 1. Hauptstory festlegen		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: Keine		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 11	AP-Bezeichnung: Entwurf Spieloberfläche	AP-Leiter: Asim Bababalim
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Das Design für die Spieloberfläche ist festgelegt		
Durchführung/Aufgaben: 1. Grafiken heraussuchen 2. Spieloberfläche entwerfen 3. Positionierung der Objekte auf der Spieloberfläche festlegen 4. Entwurf besprechen <ul style="list-style-type: none"> 1. Entwurf ist Akzeptabel 2. Entwurf benötigt Korrektur => 2 5. Eventuell verbessern		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP10		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 12	AP-Bezeichnung: Weitere Schritte abwägen (Meilenstein)	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Die weiteren Schritte stehen fest		
Durchführung/Aufgaben: 1. Abwägen, ob die nächsten Schritte noch umgesetzt werden können <ul style="list-style-type: none"> 1. Eventuelle Umplanung 2. Eventuelle Neuverteilung der Aufgaben		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP09 & AP11		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 13	AP-Bezeichnung: Gamescreen entwickeln	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Der Spielbildschirm ist entwickelt		
Durchführung/Aufgaben: 1. Design für den Spielbildschirm entwickeln		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP09		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 14	AP-Bezeichnung: Spielmenü entwickeln	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Das Spielmenü ist entwickelt		
Durchführung/Aufgaben: 1. Spielmenü erstellen		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP09		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 15	AP-Bezeichnung: Descriptionscreen entwickeln	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Der Bildschirm für die Anleitung ist entwickelt		
Durchführung/Aufgaben: 1. Anleitungs-Menü entwickelt 2. Anleitung hinzufügen		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP09		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 16	AP-Bezeichnung: Spieloberfläche entwickeln	AP-Leiter: Asim Bababalim
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Eine fertige graphische Spieloberfläche		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Wiesen, Wälder, Gebirge, Seen einbauen 2. Häuser einbauen 3. NPC einbauen 4. Ausschmücken (Zäune, Blumen) 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP10		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 17	AP-Bezeichnung: Block-Objectlayer einbauen	AP-Leiter: Asim Bababalim
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Eine Schicht, die beschreibt, an welchen Positionen sich Objekte befinden, die die Spielfigur blocken		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Objectlayer erstellen 2. Bereiche die blocken sollen, kennzeichnen 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP10		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 18	AP-Bezeichnung: Spielsteuerung entwickeln	AP-Leiter: Sascha Betzwieser
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Eine funktionierende Spielsteuerung ist implementiert		
Durchführung/Aufgaben: <ol style="list-style-type: none"> 1. Steuerung implementieren 		
Vorraussetzungen/Zulieferungen:		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 19	AP-Bezeichnung: Kollision einbauen	AP-Leiter: Sascha Betzwieser
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Die „Blockier-Ebene“ wurde in das Spiel implementiert		
Durchführung/Aufgaben: 1. Die Kollision in das Spiel implementieren		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP16 & AP17 & AP18		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 20	AP-Bezeichnung: Story implementieren	AP-Leiter: Mark Beckmann
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Die Spielstory ist im Spiel implementiert		
Durchführung/Aufgaben: 1. Story in das Spiel implementieren		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP19 & AP16 & AP17		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 21	AP-Bezeichnung: Weitere Schritte abwägen (Meilenstein)	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Die weiteren Schritte stehen fest		
Durchführung/Aufgaben: 1. Abwägen, ob die nächsten Schritte noch umgesetzt werden können 1. Eventuelle Umplanung 2. Eventuelle Neuverteilung der Aufgaben		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP20 & AP15		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 22	AP-Bezeichnung: GUI testen	AP-Leiter: Patrick Domscheid
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Fehlerfreie GUI		
Durchführung/Aufgaben: 1. Menü testen 2. Funktionen testen		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP15		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 23	AP-Bezeichnung: Steuerung testen	AP-Leiter: Sascha Betzwieser
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Fehlerfreie Steuerung		
Durchführung/Aufgaben: 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: AP18		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 24	AP-Bezeichnung: Dialoge testen	AP-Leiter: Mark Beckmann
Projektnummer: 01	Projektbezeichnung: Prinz PC	Projektleiter: Patrick Domscheid
Ziele-Ergebnisse: Alle Dialoge funktionieren und es sind keine Rechtschreibfehler vorhanden		
Durchführung/Aufgaben: 1. Mit jedem NPC sprechen und Dialog überprüfen		
Vorraussetzungen/Zulieferungen: AP20		

Arbeitspaket		Datum: 23.03.12
AP-Nr: 25	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 vorführen		
Vorraussetzungen/Zulieferungen:		