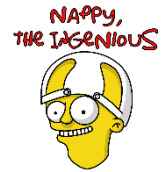


Project: Nappy, the ingenious

Team: nappydevelopment



Discipline	Team member
Business Modeling	Marc Mahler and Manuel Bothner
Requirements	Mehmet Ali Incekara
Analysis and Design	Marvin Zerulla and Manuel Bothner
Implementation	nappydevelopment#
Test	appydevelopment#
Deployment	Marvin Zerulla and Mehmet Ali Incekara
Project Management	Mehmet Ali Incekara
Environment	Marc Mahler and Manuel Bothner
Configuration and Change Managment	Marvin Zerulla and Mehmet Ali Incekara

#every member of nappydevelopment will implement. More information in the next table.

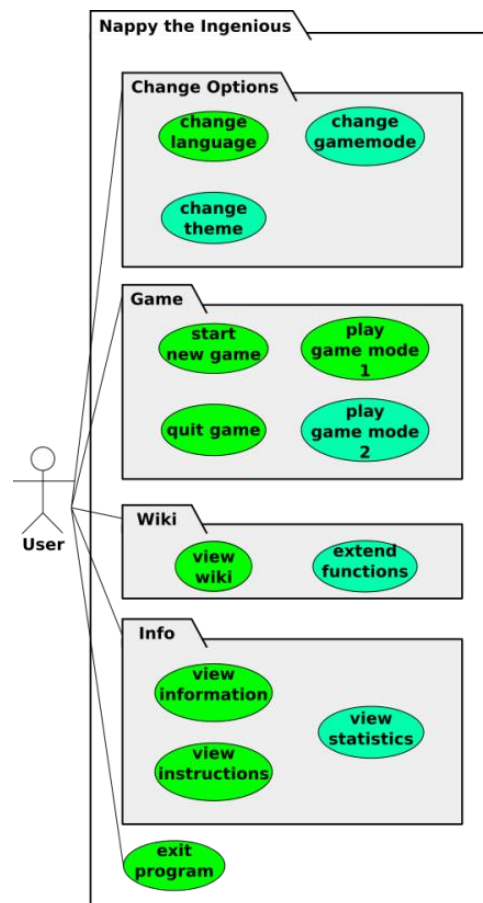
Use-Cases:

Semester 1:

- 1) Game mode 1
(start new game, play game mode 1, quit game)
- 2) Change Options
- 3) View Wiki
- 4) View Instruction
- 5) View Info

Semester 2:

- 6) Game mode 2
- 7) Extend Wiki
- 8) View Statistic
- 9) Extend Settings



Semester 1:

Zeitraum	Kurzbeschreibung	Investierte Zeit
Manuel Bothner		
12.10.2015 – 25.10.2015	Created Demo Program & GUI	3,5h
24.10.2015 – 25.10.2015	Mockups	2,5h
	Create UseCase Change Settings	0,5h
11.11.2015 – 01.12.2015	Refactor Demo GUI	3,5h
11.11.2015 – 25.11.2015	Refactor to MVC/MVP Concept	6,5h
30.11.2015 – 06.12.2015	Implemented GUI (View Info)	1,5h
20.11.2015 – 21.11.2015	Implemented Setting: Change Language	3h
30.11.2015	Implement GUI (View Instruction)	1h
30.11.2015	Implement GUI (View Wiki)	2h
21.11.2015	Implement GUI (Change Settings)	1,5h
11.11.2015 – 14.11.2015	Implement GUI (MainView)	6h
16.11.2015 – 19.11.2015	Implement GUI (Gamemode 1)	5h
24.11.2015	Implement GUI (StatisticsView)	1h
12.10.2015	Create Package Structure	0,5h
17.10.2015	SetUp JavaFX Application	2h
08.12.2015	Midterm-Präsentation	2h
SUMME		42h
Marc Mahler		
01.10.2015	Charakter Auswahl	1h
02.11.2015	Charaktereigenschaften sammeln und dokumentieren	4h
23.11.2015 – 01.12.2015	Charakterbeschreibungen	11h
	UseCase Add Charakter	2h
09.11.2015	Planning MVC Concept	1h
20.10.2015	Try Gradle	2h
28.10.2015 – 28.10.2015	Try Cucumber	1h
04.11.2015	Class Diagramm	4,5h
01.12.2015	Schreibe Spielanleitung in HTML + CSS	3h
08.12.2015	Midterm-Präsentation	4h
SUMME		33,5h
Marvin Zerulla		
01.12.2015 – 02.12.2015	characterProvider	2h
29.11.2015 – 02.12.2015	databaseProvider	3,5h
02.12.2015 – 08.12.2015	questionGenerator	3,5h
02.10.2015 – 15.10.2015	Implement Algorithmus für Gamemode 1	1h
02.10.2015 – 08.12.2015	Set Up Database	2h
02.10.2015 – 12.11.2015	Schreibe Code Conventions	3h
06.11.2015 – 24.11.2015	Zeichne Nappy (Gamemode 1 und 2 + Logos)	16,5h
08.12.2015	Midterm-Präsentation	4h

SUMME		35,5h
Mehmet Ali Incekara		
28.09.2015	Set Up Blog	0,5h
01.10.2015	Charakter Auswahl	1h
02.10.2015 – 28.10.2015	Charaktereigenschaften sammeln und dokumentieren	6h
02.12.2015	Charakterbeschreibungen	1h
28.09.2015 – 26.11.2015	Blog-Posts	2h
19.10.2015 – 30.11.2015	Use-Case Gamemode 1	3h
19.10.2015 – 28.10.2015	Use-Case Gamemode 2	2h
21.11.2015 – 30.11.2015	Use-Case View Wiki	1,5h
21.11.2015 – 30.11.2015	Use-Case View Instruction	1h
21.10.2015 – 30.11.2015	Use-Case Change Settings	1h
21.11.2015 – 30.11.2015	Use-Case View Info	1h
13.11.2015 – 30.11.2015	SikuliX Gamemode 1	2h
30.11.2015	SikuliX View Wiki	0,5h
25.11.2015 – 30.11.2015	SikuliX View Instruction	0,5h
13.11.2015 – 30.11.2015	SikuliX Change Settings	1h
30.11.2015	SikuliX View Info	0,5h
08.11.2015 – 20.11.2015	SikuliX Gamemode 1 and Change Settings in Java	5h
28.10.2015 – 05.11.2015	Try Cucumber	1h
20.11.2015 – 21.11.2015	Set Up JIRA	2h
25.11.2015	Gantt-Chart	1,5h
12.10.2015 – 08.12.2015	Software Requirements Specification	8h
12.11.2015 – 20.11.2015	Software Architecture Document	2h
08.12.2015	Midterm-Präsentation	4h
SUMME		48h
TOTAL		159h

*inc. SikuliX, Activity Diagram

Semester 2:

Zeitraum	Kurzbeschreibung	Investierte Zeit
Manuel Bothner		
04. – 18. April	Wiki GUI anpassen	4h
04. – 18. April	Statistik GUI	5h
04. – 18. April	Gamemode 2 GUI	8h
04. – 18. April	Info GUI anpassen	1,5h
19. April – 05. Mai	Einstellungen Spielmodi	0,5h
19. April – 05. Mai	Refactor Logik und GUI anbindung	6h
11. – 25. Mai	Ergebnisansicht	5h
11. – 25. Mai	Auswahl Figur nach 2. Spielmodus	4h
11. – 25. Mai	Anbindung Statistik	0,5h
11. – 25. Mai	Dialog beim beenden d. Programms	0,5h
11. – 25. Mai	Hinweis in Einstellungen	1h
11. – 25. Mai	DarkTheme in Statistik Fixen	1,5h
11. – 25. Mai	DarkTheme Info Fix	0,5h
11. – 25. Mai	JavaFX MVC	1h
11. – 25. Mai	„Ich weiß nicht“ Counter	0,5h
30. Mai – 15. Juni	Präsentation	1h
SUMME		40,5h
Marc Mahler		
04. – 18. April	Statistik Logik	16h
19. April – 05. Mai	Filterfunktion Wiki	2h
19. April – 05. Mai	Refactor Statistik	2h
11. – 25. Mai	Easter-Egg Nappy	4h
11. – 25. Mai	Easter-Egg Homer	2h
11. – 25. Mai	Easter-Egg Nelson	3,5h
11. – 25. Mai	Tests Statistik	1,5h
11. – 25. Mai	Tests Easter-Eggs	4h
30. Mai – 15. Juni	Präsentation	1h
SUMME		36h
Marvin Zerulla		
04. – 18. April	Algorithmus Gamemode 2	4h
04. – 18. April	Algorithmus Gamemode 1	5h
19. April – 05. Mai	Suchfunktion Wiki	3h
19. April – 05. Mai	Negative Fragen filtern	4h
19. April – 05. Mai	Zeichnung Nappy Spielmodus 2	3h
11. – 25. Mai	Tests Spielmodi 1	1,5h
11. – 25. Mai	Tests Spielmodi 2	3h
11. – 25. Mai	Tests Programm / Mainstage	5h
11. – 25. Mai	Einstellungen in DB speichern	1h
11. – 25. Mai	Tests Character Provider Questions etc.	1,5h
30. Mai – 15. Juni	Presentation	1h
30. Mai – 15. Juni	Travis Update and Fix	1h
SUMME		33h

Mehmet Ali Incekara		
04. – 18. April	Datenbankeinträge anpassen	16h
04. – 18. April	Anpassen Spielanleitung	2h
04. – 18. April	UC Gamemode 2	1,5h
04. – 18. April	UC Extend Wiki	1h
04. – 18. April	UC View Statistic	1,5h
04. – 18. April	UC Extend Settings	1h
19. April – 05. Mai	Einstellungen Dark Theme	4h
19. April – 05. Mai	Erweiterung Datenbank	1h
19. April – 05. Mai	Überarbeitung Use Cases	2h
19. April – 05. Mai	Überarbeitung SRS	1h
11. – 25. Mai	Test Dokument	2h
11. – 25. Mai	Update FP Dokument	8h
11. – 25. Mai	Tests Info Stage	3h
11. – 25. Mai	Coveralls, Codacy, SonarQube, Metrics Reloaded, Travis	5h
11. – 25. Mai	Jira Tasks erstellen + verwalten	1,5h
30. Mai – 15. Juni	Update docs	4h
30. Mai – 15. Juni	Präsentation	3h
SUMME		57,5h
TOTAL		167h