**Journal Projekt Sokoban**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Zeit** | **Teammitglied** | **Was** |
| 23.09.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Kickoff * Brainstorming * Git Repository * Rahmenbedingungen |
| 28.09.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Klassendiagramm * Grundgerüst von allen Klassen * GUI Grundspiel |
| 30.09.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Spielfiguren bewegen |
| 05.10.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Game Rules * Code Refactoring |
| 07.10.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Refactoring Code nach MVC |
| 12.10.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Undo/Redo * Save Spielstand erste Version |
| 14.10.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Save Spielstand: optimiert * Abbrechen-Button: Bugfix |
| 19.10.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Undo: Bugfix * Load Spielstand: Dialog zum File auswählen * Refactoring Code |
| 21.10.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Refactoring Code * Spiel selber designen: GUI |
| 26.10.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Spiel selber designen: Spielfiguren platzieren |
| 28.10.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Speichern als .txt, nicht Object * Laden aus .txt, nicht Object begonnen |
| 04.11.2016 | 3h | Anna, Elisa | * Algorithmus Pawn geht zu Box (Lösungsfindung, nicht Programmiert) |
| 11.11.2016 | 6h | Anna Elisa | * Refactoring/Umbau Logik (Array[][] statt List) |
| 18.11.2016 | 6h | Anna Elisa | * Refactoring/Umbau Logik (Array[][] statt List, Transition Table) |
| 19.11.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Refactoring/Umbau Logik (Array[][] statt List, Transition Table) * Bugfixing save, load, designen * Redo/Undo |
| 23.11.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Bugfixing next Level * Bugfixing check finish, wenn Pawn auf Storage * Bugfixing Redo/Undo * Algorithmus Pawn geht zu Box (Lösungsfindung, nicht Programmiert) |
| 25.11.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Move to box |
| 30.11.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Mouselistener für move to box * Reverse spielen |
| 02.12.2016 | 6h | Anna, Elisa | * Bugfix Load -> Refactoring GUI |