

# Untitled Gantt Project

12.03.2022

<http://>

Projekt Manager  
Projektbeginn/ende

09.03.2022 - 19.05.2022

Fortschritt  
Vorgänge  
Ressourcen

0%  
40  
4

## Vorgänge

2

Vorgang	Anfang	Ende
Meilenstein I	16.03.22	16.03.22
Phase I	09.03.22	15.03.22
Präsentations-Folien	14.03.22	15.03.22
Netzwerkfunktionalität	11.03.22	11.03.22
Projektplan	11.03.22	11.03.22
Anforderungsanalyse	11.03.22	11.03.22
Netzwerkprotokoll	09.03.22	10.03.22
Meilenstein II	28.03.22	28.03.22
Phase II	17.03.22	25.03.22
Client-Server-Architektur	17.03.22	24.03.22
Client	17.03.22	18.03.22
Server	17.03.22	21.03.22
Kommunikation	22.03.22	24.03.22
Klassenstruktur	18.03.22	23.03.22
Human-Class	18.03.22	18.03.22
Ghost-Class	18.03.22	18.03.22
Player-Class	21.03.22	21.03.22
NPC-Class	21.03.22	23.03.22
Spiellogik	24.03.22	25.03.22
Meilenstein III	19.04.22	19.04.22
Phase III	28.03.22	18.04.22
Chat	28.03.22	04.04.22
Grund-Chatfunktion	28.03.22	31.03.22
Ghost-Mode	01.04.22	04.04.22

## Vorgänge

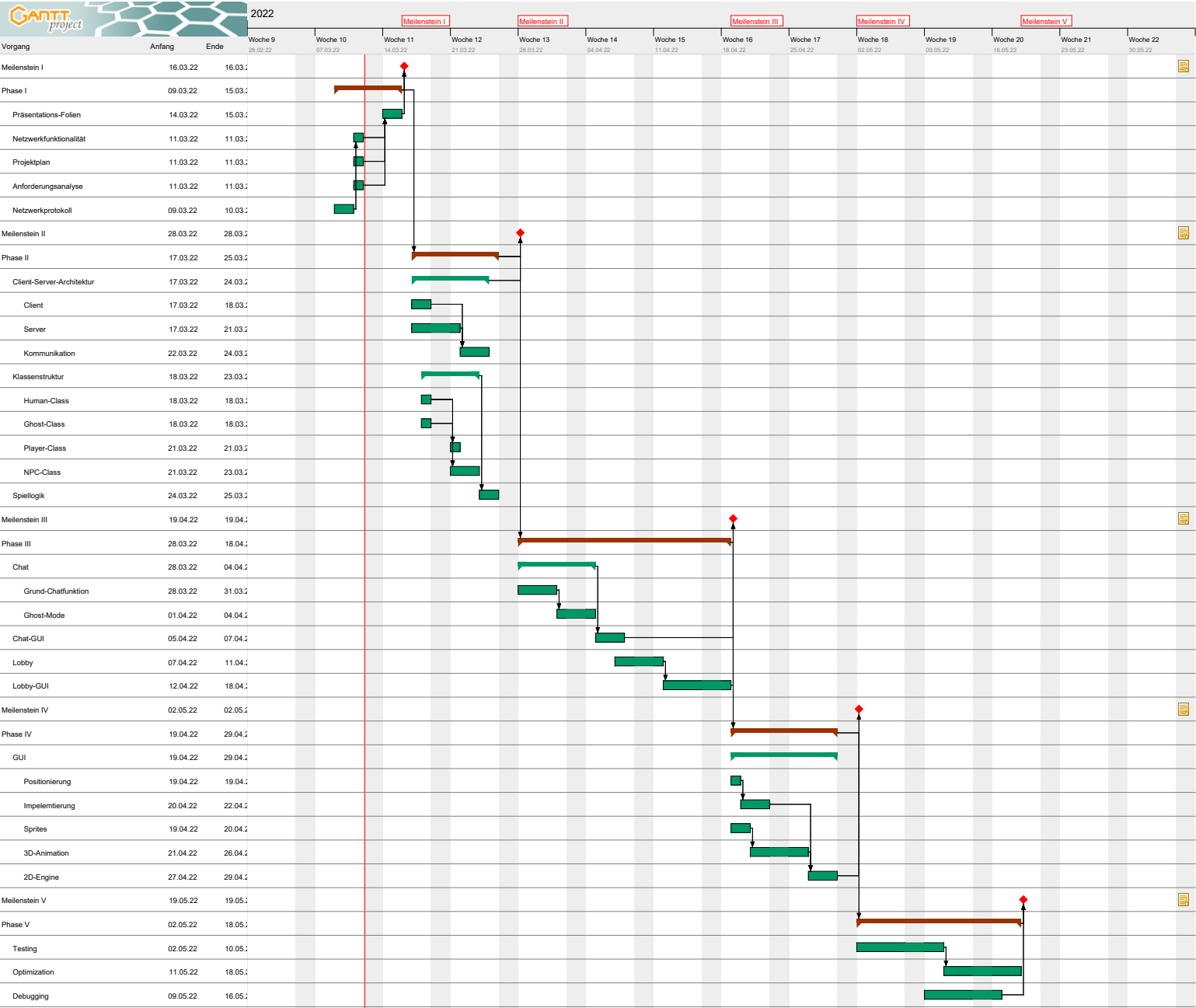
3

Vorgang	Anfang	Ende
Chat-GUI	05.04.22	07.04.22
Lobby	07.04.22	11.04.22
Lobby-GUI	12.04.22	18.04.22
Meilenstein IV	02.05.22	02.05.22
Phase IV	19.04.22	29.04.22
GUI	19.04.22	29.04.22
Positionierung	19.04.22	19.04.22
Impelementierung	20.04.22	22.04.22
Sprites	19.04.22	20.04.22
3D-Animation	21.04.22	26.04.22
2D-Engine	27.04.22	29.04.22
Meilenstein V	19.05.22	19.05.22
Phase V	02.05.22	18.05.22
Testing	02.05.22	10.05.22
Optimization	11.05.22	18.05.22
Debugging	09.05.22	16.05.22

Ressourcen

Ressource	Rolle
Seraina Schöb	Entwickler
Alexandr Sazono	Entwickler
Sebastian Lenzlinger	Entwickler
Jonas Biedermann	Entwickler

Gantt-Diagramm



## Ressourcendiagramm

