

25.04. – Tests und Recherche zu Schach AIs 1h

29.04. – Aufteilung der Aufgaben, Besprechung des Entwicklungsmodells 1h

30.04. – Informierung zu möglichen Algorithmen für Schach, erste Entwürfe und Optimierungsmöglichkeiten 1h

02.05. – Arbeit am Pflichtenheft, weitere Projektplanung, Optimierungsmöglichkeiten in der Ai 2h

05.05. - Grundaufbau des Schach Spiels mit Prototyp GUI und Implementierung der Standard Züge - 4h

06.05. - Pair-Programming mit Fischer Gabriel: Entwurf und Implementierung der AI – 4h

07.05. - Verfeinerung der AI, Optimierung und Testen 1h

08.05. - Verfeinerung der AI, Optimierung und Testen 3h

09.05. - Funktions- und Performancetest der AI 3h

10.05. - Recherche zu einem fortgeschrittenen Spielzug (Rochade) 2h

13.05. - Implementierung und Test der Spielzugs 4h

14.05. - Anpassung der Schnittstelle der Game Logik und der GUI, mit Anpassungen an der GUI 1h

15.05. - Überlegung zu einem fortgeschrittenen Spielzug des Bauern 3h

16.05. - Implementierung des Spielzugs 3h

17.05. - Bugfixing des Spielzugs 2h

19.05. - Javadoc Dokumentation 1h