

# Zeitplan – Projekt „Monsterkampf-Simulator“

---

**Zeitraum:** 14. Oktober – 12. November 2025

---

## 14.–17. Oktober | Basisstruktur

- Klassen & Enum erstellen
  - Attribute & Variablen definieren
  - Grundlogik vorbereiten
- 

## 18.–24. Oktober | Spiellogik

- Methoden `SetupMonster()` & `Attack()`
  - Kampfablauf & Rundensteuerung
  - Erste Tests
- 

## 25.–31. Oktober | UI & Darstellung

- ASCII-Art & Farbwechsel
  - Konsolenlayout gestalten
  - Interaktion verfeinern
- 

## 1.–7. November | Feinschliff

- Fehlerbehebung & Optimierung
  - Endausgabe( `HandleEndOfGame()` )
  - Performance-Check
- 

## 8.–12. November | Abschlussphase

- Finaler Testlauf
- Dokumentation & Abgabevorbereitung