

Projektplan:

Arbeitspakete:

1. UI-Design
2. Erfassen der Fähigkeiten der einzelnen Figuren
3. Ausprogrammieren der jeweiligen Fähigkeiten
4. Ausprogrammieren des Werfens der Figuren
5. Spielende
6. Server-Client/ Multiplayer implementieren

| Fälligkeitsdatum | Arbeitspakete |
|------------------|---|
| 10.01.2022 | Gruppeneinteilung |
| 10.01.2022 | Einrichtung von Github |
| 24.01.2022 | Projektplan fertig gestellt. |
| 24.01.2022 | 1,2 |
| 24.01.2022 | 3 |
| 31.01.2022 | 4,5,6 |
| 07.02.2022 | Projekt fertig gestellt und Hochgeladen |

Stundenaufteilung im Vorhinein:

| Task | Stundenzahl | Starck | Hofinger |
|------------------------------|-------------|------------|------------|
| UI-Design | 2 | 1 | 1 |
| Fähigkeiten erfassen | 1 | 0 | 1 |
| Fähigkeiten ausprogrammieren | 9 | 5 | 4 |
| Werfen programmieren | 4 | 2 | 2 |
| Spielende | 3 | 2 | 1 |
| Multiplayer einbinden | 9 | 4 | 5 |
| Summe | 28 Stunden | 14 Stunden | 14 Stunden |

2. Woche) Positiv:

Vorbereitung: Projektplan wurde erstellt und aufgrund der Änderung von Android auf Java nochmal überarbeitet und um eine Woche nach hinten verschoben. Github connection funktioniert auch. Das UI-Design wurde auch schon abgeschlossen.

Programmierung: Aufgrund des Wechsels von Android auf Java haben wir bis jetzt das Board programmiert und das Moving der Figuren erfasst.

Negativ: Durch den Wechsel sind wir im Zeitplan leicht nach hinten gekommen.

3. Woche) Positiv: Fähigkeiten ausprogrammiert, Regeln (Werfen, Spielende) fast fertig ausprogrammiert: Fehler bei Spielende.
Negativ: Git-Desktop funktioniert bei Tobias erst seit gestern. Bisher wurde trotzdem weiter programmiert, weil anders zu wenig Zeit bleibt.
4. Woche) Positiv: Projektabschluss
Negativ: GitHub Rep war fehlerhaft daher neues Repository aufgesetzt und upgeloaded.
Font funktioniert nicht auf dem Mac beim Präsentieren.