

Projektplan

06.04.2020

<http://>

Projekt Manager
Projektbeginn/ende

24.02.2020 - 13.05.2020

Fortschritt
Vorgänge
Ressourcen

1%
138
4

Vorgänge

2

Vorgang	Anfang	Ende
Phase 1	24.02.20	11.03.20
Teambesprechung 1	24.02.20	24.02.20
<i>Das Team trifft sich und bespricht das Projekt</i>		
Spielkonzept festlegen	25.02.20	26.02.20
Arbeitsumgebung einrichten	25.02.20	25.02.20
<i>Git-repository und IntelliJ für unser Projekt einrichten</i>		
Softwareanforderungen festlegen und notieren	27.02.20	28.02.20
<i>Die genauen Anforderungen unseres Spiels festlegen und aufschreiben</i>		
Mockup für die Präsentation erstellen	27.02.20	28.02.20
Dokumentation	26.02.20	07.03.20
gitignore-file aktualisieren	26.02.20	26.02.20
Projektplan bis Meilenstein 1 schreiben	27.02.20	28.02.20
Spielregeln und Spielkonzept dokumentieren und commiten	27.02.20	28.02.20
Neuer Diaryeintrag schreiben	29.02.20	29.02.20
Anforderungsanalyse schreiben	29.02.20	29.02.20
Anforderungsanalyse überarbeiten	02.03.20	02.03.20
Manual schreiben	03.03.20	04.03.20
Projektplan bis Meilenstein 3 erweitern	04.03.20	06.03.20
Diaryeintrag schreiben	07.03.20	07.03.20
Teambesprechung 2	01.03.20	01.03.20
Mögliche Ressourcen für das Spiel suchen und dokumentieren	04.03.20	06.03.20
Server und Client anlegen	03.03.20	03.03.20
Netzwerkprotokol	04.03.20	06.03.20
Netzwerkprotokol für Kommunikation im Servermenü schreiben	04.03.20	04.03.20
<i>Noch ohne Befehlsnamen und Implementation</i>		
Netzwerkprotokol für Kommunikation in der Lobby schreiben	05.03.20	05.03.20
<i>Noch ohne Befehlsnamen und Implementation</i>		
Netzwerkprotokol für Kommunikation im Spiel schreiben	06.03.20	06.03.20
<i>Noch ohne Befehlsnamen und Implementation</i>		

Vorgänge

3

Vorgang	Anfang	Ende
Netzwerkprotokoll für den Umgang mit Verbindungsunterbrüchen schreiben	04.03.20	04.03.20
Projektstruktur im source-File festlegen	08.03.20	08.03.20
Präsentation	10.03.20	11.03.20
Präsentation schreiben	10.03.20	10.03.20
Präsentation als Gruppe üben	11.03.20	11.03.20
Meilenstein 1	12.03.20	12.03.20
Phase 2	12.03.20	22.03.20
Netzwerkprotokoll	12.03.20	22.03.20
Schnittstellen für Servermenü sind definiert <i>Die Schnittstellen der wichtigen Funktionen sind definiert, damit die Client/Server arbeit an den Verschiedenen Levels (Servermenü, Lobbymenü, Loginmenü beginnen kann</i>	12.03.20	13.03.20
Verbundene Clients können angezeigt werden <i>Es gibt eine Funktion welche es ermöglicht eine Liste der verbundenen Clients aufzurufen</i>	12.03.20	12.03.20
Serverkommunikationsbefehle implementieren <i>Die Kommunikationsbefehle für den Servermenü sind implementiert und funktionieren</i>	14.03.20	17.03.20
Klassendiagramm für die In-Game Elemente schreiben	20.03.20	20.03.20
Klassendiagramm mit Commands des Netzwerkprotokolls ergänzen	21.03.20	21.03.20
Servermenü testen	18.03.20	18.03.20
Netzwerkprotokoll überprüfen und korrigieren	19.03.20	20.03.20
Netzwerkprotokoll testen	21.03.20	21.03.20
Leserlichkeit überprüfen	22.03.20	22.03.20
Einfacher Chat implementieren	14.03.20	21.03.20
Client	14.03.20	18.03.20
Log in Informationen können im Client eingegeben werden	14.03.20	14.03.20
Spieler können vom Client aus den globalen Chat aufrufen <i>Clients können Nachrichten schreiben und abschicken vom chat aus</i>	15.03.20	16.03.20
Ein Lobby und Instanzchat ist möglich	17.03.20	18.03.20

Vorgänge

4

Vorgang	Anfang	Ende
Login/out Tests und fixes	16.03.20	16.03.20
Server	14.03.20	17.03.20
Server kann vom Client Log in-Informationen entgegennehmen	14.03.20	14.03.20
Mehrere Log in sind möglich	15.03.20	15.03.20
<i>Beliebig viele Clients können mit dem Server verbunden sein, und der Server kann alle Clients auflisten welche momentan verbunden sind</i>		
Alle Clients im Server können im Chat miteinander kommunizieren	16.03.20	17.03.20
<i>Chatnachrichten aus den Clients werden vom Server angenommen und global verbreitet</i>		
Globalchat testen und fixen	19.03.20	19.03.20
Basic chat funktioniert mit Nickname und Zeitanzeige	21.03.20	21.03.20
QA	20.03.20	22.03.20
Log4j v2 ins Projekt implementieren und eine einfache Konfiguration einbauen	20.03.20	20.03.20
Logger Configuration anpassen	21.03.20	21.03.20
<i>Loggerkonfiguration für jedes Paket festlegen, erstellt 2 logs: einer auf TRACE-Level und ein anderer auf ERROR-Level. ERROR logs werden auch auf der Konsole gezeigt</i>		
Den Code mit Logstatements füllen	22.03.20	22.03.20
Nickname	16.03.20	19.03.20
Nicknamesystem implementieren	16.03.20	17.03.20
<i>Spieler können ein Nickname wählen welcher zu ihrem Client verbunden wird</i>		
Nicknames sind veränderlich	18.03.20	18.03.20
<i>Nicknames können beim Log in gewählt werden und verändert</i>		
Nicknames sind Einzigartig	19.03.20	19.03.20
<i>Keine zwei Clients können den gleichen Nickname wählen</i>		
Nicknames werden vorgeschlagen	19.03.20	19.03.20
<i>Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen</i>		
Nicknamesystem testen	20.03.20	20.03.20
Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert	22.03.20	22.03.20
Präsentation und Slides vorbereiten	21.03.20	22.03.20
Code überprüfen	21.03.20	21.03.20

Vorgänge

5

Vorgang	Anfang	Ende
Meilenstein 2	23.03.20	23.03.20
Phase 3	23.03.20	05.04.20
Broadcast command implementieren	23.03.20	24.03.20
Der Buildscript funktioniert und ergibt ein ausführbares jar-file	25.03.20	25.03.20
Testen ob alle Befehle in der Command Line richtig ausgeführt werden	25.03.20	25.03.20
Commandlineparameter anpassen	26.03.20	26.03.20
Netzwerkprotokolcode überarbeiten	23.03.20	24.03.20
Dokumentation	24.03.20	04.04.20
Diaryeinträge schreiben	24.03.20	24.03.20
Manual überarbeiten	26.03.20	27.03.20
Projektplan überarbeiten	25.03.20	26.03.20
Netzwerkprotokoldokument überarbeiten	25.03.20	26.03.20
Diaryeintrag schreiben	30.03.20	31.03.20
QA Konzept entwerfen	30.03.20	31.03.20
QA Dokument schreiben	01.04.20	02.04.20
JUnit-Tests für die wichtigsten features schreiben	03.04.20	04.04.20
Spiellogik	23.03.20	01.04.20
Grundlogik festlegen	23.03.20	23.03.20
<i>Wie sehen die Runden aus, was ist möglich in diesen Runden</i>		
Logik für Spielfelder und Map entwerfen	24.03.20	24.03.20
<i>Spielmap in Felder unterteilen, Stats für diese Felder festlegen (Goldgeneration, Gebäude auf dem Feld, Einheiten auf dem Feld, Zugehörigkeit des Felds)</i>		
Random Map generator implementieren	25.03.20	25.03.20
Logik für Einheiten und Gebäuden entwerfen	25.03.20	25.03.20
<i>Typ der Einheit/Gebäude, Position der Einheit, Lebenspunkte?, Angriff/Verteidigungspunkte, Goldkosten usw.</i>		
Grundmechaniken zur Interaktion festlegen	25.03.20	26.03.20
<i>Bewegung, Angriff, Bauen, Interaktion zwischen Einheiten und Felder + Einheiten und Einheiten soll festgelegt werden</i>		

Vorgänge

Vorgang	Anfang	Ende
Funktionelle Mechaniken implementieren <i>Die Logik welche über die letzten Tagen festgelegt wurde, wird als Struktur implementiert, noch ohne GUI</i>	27.03.20	31.03.20
Gamelogik testen	01.04.20	01.04.20
Gamelogik erweitern <i>Falls Zeit ist, und die Implementierung gut verläuft, überlegen wir wie wir das Spiel spannender gestalten könnten und auf unsere vorgegebenen Mechaniken aufbauen können</i>	27.03.20	28.03.20
GUI	26.03.20	04.04.20
Chat GUI designen	26.03.20	26.03.20
Main menu GUI implementieren	26.03.20	26.03.20
Alle menus und Fenster des Clients designen <i>Startscreen, Log in, Hometab, Highscoretab, Played Games Tab, Lobby</i>	27.03.20	28.03.20
Playedgames Tab GUI implementieren	29.03.20	30.03.20
Lobby GUI implementieren	29.03.20	30.03.20
Chat GUI Version 1 implementieren	27.03.20	28.03.20
Chat GUI im Main Menu testen	29.03.20	29.03.20
Whisper chat implementieren	30.03.20	31.03.20
InGame GUI implementieren	01.04.20	04.04.20
Map designen	26.03.20	26.03.20
Einheiten und Gebäuden designen	27.03.20	27.03.20
HUD designen	28.03.20	28.03.20
InGame Testen	05.04.20	05.04.20
Statusanzeige	25.03.20	28.03.20
Games werden gelistet	25.03.20	26.03.20
Gamestatus wird zu jedem Game gelistet	27.03.20	28.03.20
Verbundene Clients werden angezeigt	27.03.20	27.03.20
Meilenstein 3	06.04.20	06.04.20
Phase 4	06.04.20	19.04.20
GUI	06.04.20	12.04.20

Vorgänge

7

Vorgang	Anfang	Ende
Animationen designen	06.04.20	08.04.20
Animationen implementieren	09.04.20	11.04.20
Animationen überprüfen	12.04.20	12.04.20
Highscore GUI implementieren	07.04.20	08.04.20
Sound	06.04.20	08.04.20
Soundeffekte für jede Aktion auswählen	06.04.20	07.04.20
Musik und Hintergrundsound auswählen	06.04.20	06.04.20
Musik und Soundeffekte im Game implementieren	08.04.20	08.04.20
Games werden in einer Highscore Liste gespeichert und sortiert	06.04.20	06.04.20
Regeln können nicht gebrochen werden	11.04.20	12.04.20
<i>Keine unmögliche Spielzüge sind möglich</i>		
UnitTesting Server-Paket	13.04.20	14.04.20
<i>Alle Hauptfeatures des Games werden extensiv getestet</i>		
UnitTesting ingame-Paket	15.04.20	18.04.20
UnitTesting Server-net-paket	19.04.20	19.04.20
UnitTesting Client-Screens-paket	13.04.20	14.04.20
UnitTesting Client-utils-paket	15.04.20	16.04.20
UnitTesting Client-net-paket	17.04.20	17.04.20
Meilenstein 4	27.04.20	27.04.20
Phase 5	27.04.20	03.05.20
Outreach	27.04.20	28.04.20
Command Line-Befehle testen	27.04.20	28.04.20
GUI überprüfen	27.04.20	27.04.20
Gamelogik vervollständigen	29.04.20	30.04.20
Manual ist vollständig	29.04.20	29.04.20
Netzwerkprotokoldokument ist vollständig und implementiert im Source code	01.05.20	02.05.20
Gameplayvideo aufnehmen	03.05.20	03.05.20

Vorgänge

Vorgang	Anfang	Ende
Alle Unit-Tests sind bestanden	01.05.20	01.05.20
Meilenstein 5	13.05.20	13.05.20

Ressourcen

Ressource	Rolle
Tim	Nicht definiert
Raphael	Nicht definiert
Oli	Nicht definiert
Matias	Nicht definiert

Gantt-Diagramm



