http://

Projekt Manager

**Projektbeginn/ende** 24.02.2020 - 13.05.2020

Fortschritt 1%
Vorgänge 138
Ressourcen 4

Vorgang	Anfang	Ende
Phase 1	24.02.20	11.03.20
Teambesprechung 1	24.02.20	24.02.20
Das Team trifft sich und bespricht das Projekt		
Spielkonzept festlegen	25.02.20	26.02.20
Arbeitsumgebung einrichten Git-repository und IntelliJ für unser Projekt einrichten	25.02.20	25.02.20
Softwareanforderungen festlegen und notieren Die genauen Anforderungen unseres Spiels festlegen und aufschreiben	27.02.20	28.02.20
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 Noch ohne Befehlsnamen und Implementation	04.03.20	04.03.20
Netzwerkprotokol für Kommunikation in der Lobby schreiben Noch ohne Befehlsnamen und Implementation	05.03.20	05.03.20
Netzwerkprotokol für Kommunikation im Spiel schreiben Noch ohne Befehlsnamen und Implementation	06.03.20	06.03.20

Vorgang	Anfang	Ende
Netzwerkprotokol 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
Netzwerkprotokol	12.03.20	22.03.20
Schnittstellen für Servermenü sind definiert	12.03.20	13.03.20
Die Schnittstellen der wichtigen Funktionen sind definiert, damit die Client/Server arbeit an den Verschiedenen Levels (Servermenü, Lobbymenü, Loginmenü beginnen kann		
Verbundene Clients können angezeigt werden Es gibt eine Funktion welche es ermöglicht eine Liste der verbundenen Clients aufzurufen	12.03.20	12.03.20
Serverkommunikationsbefehle implementieren Die Kommunikationsbefehle für den Servermenü sind implementiert und funktionieren	14.03.20	17.03.20
Klassendiagramm für die In-Game Elemente schreiben	20.03.20	20.03.20
Klassendiagramm mit Commands des Netzwerkprotokols ergänzen	21.03.20	21.03.20
Servermenü testen	18.03.20	18.03.20
Netzwerkprotokol überprüfen und korrigieren	19.03.20	20.03.20
Netzwerkprotokol 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 Clients können Nachrichten schreiben und abschicken vom chat aus	15.03.20	16.03.20
Ein Lobby und Instanzchat ist möglich	17.03.20	18.03.20

Login/out Tests und fixes	Vorgang	Anfang	Ende
Server kann vom Client Log in-Informationen entgegennehmen Mehrere Log in sind möglich  Bellebig viable Clients können mil dem Server verbunden sein, und der Server kann alle Clients  Ballebig viable Clients im Server können im Chat mitteinander Alle Clients im Server können im Chat mitteinander Chatracchrichten aus den Clients werden vom Server angenommen und global verbreitet  Globalchat testen und fixen  Basic chat funktioniert mit Nickname und Zeitanzeige  QA  Log4] v2 ins Projekt implementieren und eine einfache Konfiguration einbauen  Logger Configuration anpassen  Logger Configuration anpassen  Logger Configuration anpassen  Logger Configuration anpassen  Logeskonfigurator für jedes Pakett Bestegen, erstellt 2 logs: einer auf TRACE-Level und ein anders auf ERROR-Level: ERROR logs werden auch auf der Konsele gezeigt  Den Code mit Logstatements füllen  Nicknames sind veränderlich  Nickname sind veränderlich  Nickname sind veränderlich  Nicknames sind Einzigartig  Keine zwei Clients können den Nickname wählen  Nicknames werden vorgeschlagen  Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen  Nicknames werden vorgeschlagen  Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen  Nicknames system testen  Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert  22.03.20  Präsentation und Slides vorbereiten	Login/out Tests und fixes	16.03.20	16.03.20
Mehrere Log in sind möglich Belebig viele Cilents können mit dem Server korunden sein, und der Server kann alle Cilents auflisten welche momentam verbunden sind Alle Clients im Server können im Chat miteinander kommunizieren Chabachrichten aus den Clients werden vom Server angenommen und global verbreitet Globalchat testen und fixen Basic chat funktioniert mit Nickname und Zeitanzeige QA Log4j v2 ins Projekt implementieren und eine einfache konfiguration einbauen Logger Configuration anpassen Logger Configuration anpassen Logger Configuration anpassen Loger kindler ein ERROR kögs werden auch auf der Konsole gezeigt Den Code mit Logstatements füllen Nicknames mehren wähen welcher zu ihrem Client verbunden wird Nicknames sind veränderlich Nicknames sind veränderlich Nickname wähen welcher zu ihrem Client verbunden wird Nicknames sind veränderlich Nicknames sind veränderlich Keine zwai Clients können den gleichen Nickname wählen Nicknames werden vorgeschlagen False im Nickname westen und ein gleichen Nickname wählen Nicknames werden vorgeschlagen False im Nickname westen gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen Nicknamesystem testen Nicknamesystem testen Nicknamesystem testen Nicknamesystem testen 20,03.20 Präsentation und Slides vorbereiten 21,03.20 21,03.20 Präsentation und Slides vorbereiten	Server	14.03.20	17.03.20
Beliebig viele Clients kinnen mit dem Server verbunden sein, und der Server kann alle Clients und listen werche momentan verbunden sind Alle Clients im Server können im Chat miteinander kommunizieren Chatnachrichten aus den Clients werden vom Server angenommen und global verbreitet 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 Logger Configuration anpassen 21.03.20 21.03.20 Logyerkonfiguration für jedes Pakeit festleigen, erstellt 2 logs: einer auf TRACE-Level und ein anderer auf ERROR-level ERROR logs werden auch auf der Konsole gezeigt Den Code mit Logstatements füllen 22.03.20 17.03.20 Nicknames Sind veränderlich 16.03.20 17.03.20 Nicknames sind veränderlich 18.03.20 18.03.20 Nicknames sind veränderlich 18.03.20 18.03.20 Nicknames sind veränderlich 18.03.20 18.03.20 Nicknames sind ein Nickname wählen welcher zu ihrem Client verbunden wird Nicknames sind ein jen gewählt werden und verändert Nicknames werden vorgeschlagen 19.03.20 19.03.20 Reine zwei Clients können den gleichen Nickname wählen Nicknames gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen Nicknames gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen Nicknames ystem 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	Server kann vom Client Log in-Informationen entgegennehmen	14.03.20	14.03.20
Alle Clients im Server können im Chat miteinander kommunizieren Chatharchichten aus den Clients werden vom Server angenommen und global verbreitet 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 Log4 iv 2 ins Projekt implementieren und eine einfache Konfiguration einbauen Logger Configuration anpassen 21.03.20 21.03.20 Logger Konfiguration für jedes Pakeit festlegen, erstellt 2 logs: einer auf TRACE-Level und ein anderer au TERROR-Level ERROR logs werden auch auf der Konsole gezeigt Den Code mit Logstatements füllen 22.03.20 22.03.20 Nickname Nicknamesystem implementieren 16.03.20 19.03.20 Nicknames sind veränderlich 18.03.20 19.03.20 Nicknames sind veränderlich 18.03.20 19.03.20 Nicknames sind veränderlich 18.03.20 19.03.20 Nicknames sind Einzigartig 19.03.20 19.03.20 Köhen zwel Clients Können den Jielchen Nickname wählen N		15.03.20	15.03.20
kommunizieren Chathachrichten aus den Clients werden vom Server angenommen und global verbreilet  Globalchat testen und fixen Basic chat funktioniert mit Nickname und Zeitanzeige 21.03.20 22.03.20  Log4j v2 ins Projekt implementieren und eine einfache Konfiguration einbauen Logger Configuration anpassen Logger Configuration anpassen Logger More Level: ERROR logs werden auch auf der Konsole gezeigt Den Code mit Logstatements füllen Den Code mit Logstatements füllen Nickname Nicknames sind veränderlich Nicknames sind veränderlich Nicknames sind veränderlich Nicknames sind veränderlich Nicknames sind in gin gewählt werden und verändert Nicknames sind Einzigartig Nicknames werden vorgeschlagen Nicknames werden vorgeschlagen Nicknames werden vorgeschlagen Nicknames werden vorgeschlagen Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen Nicknamesystem testen Nicknamesystem testen 20.03.20 Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert 22.03.20 Präsentation und Slides vorbereiten	Beliebig viele Clients können mit dem Server verbunden sein, und der Server kann alle Clients auflisten welche momentan verbunden sind		
Globalchat testen und fixen		16.03.20	17.03.20
Basic chat funktioniert mit Nickname und Zeitanzeige QA 20.03.20 22.03.20 Log4j v2 ins Projekt implementieren und eine einfache Konfiguration einbauen Logger Configuration anpassen Logger Configuration inr jedes Pakett festlegen, erstellt 2 logs: einer auf TRACE-Level und ein anderer auf ERROR-Level. ERROR logs werden auch auf der Konsole gezeigt Den Code mit Logstatements füllen 22.03.20 Nickname 16.03.20 Nicknamesystem implementieren Spieler können ein Nickname wählen welcher zu ihrem Client verbunden wird Nicknames sind veränderlich Nicknames sind Veränderlich Nicknames sind Einzigartig Keine zwei Clients können den gleichen Nickname wählen Nicknames werden vorgeschlagen Falls ein Nickname gwahlt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen Nicknamesystem testen 20.03.20 Präsentation und Slides vorbereiten 21.03.20 22.03.20 Präsentation und Slides vorbereiten			
QA 20.03.20 22.03.20 Log4j v2 ins Projekt implementieren und eine einfache Konfiguration einbauen Logger Configuration anpassen Logger Konfiguration Tir jedes Pakett festlegen, erstellt 2 logs: einer auf TRACE-Level und ein anderer auf ERROR-Level. ERROR logs werden auch auf der Konsole gezeigt Den Code mit Logstatements füllen 22.03.20 Nickname 16.03.20 19.03.20 Nicknamesystem implementieren Spieler können ein Nickname wählen welcher zu ihrem Cilent verbunden wird Nicknames sind veränderlich Nicknames sind veränderlich Nicknames sind Einzigartig Keine zwei Cilents können den gleichen Nickname wählen Nicknames werden vorgeschlagen Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen Nicknamesystem testen 20.03.20 Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert 22.03.20 Präsentation und Slides vorbereiten	Globalchat testen und fixen	19.03.20	19.03.20
Log4j v2 ins Projekt implementieren und eine einfache Konfiguration einbauen  Logger Configuration anpassen Loggerkonfiguration für jedes Pakett festlegen, erstellt 2 logs: einer auf TRACE-Level und ein anderer auf ERROR-Level. ERROR (Jogs werden auch auf der Konsole gezeigt  Den Code mit Logstatements füllen 22.03.20  Nickname 16.03.20 19.03.20  Nicknamesystem implementieren 16.03.20 17.03.20  Nicknamesystem implementieren 16.03.20 17.03.20  Spieler können ein Nickname wählen welcher zu ihrem Client verbunden wird Nicknames sind veränderlich Nicknames sind veränderlich Nicknames sind Einzigartig 19.03.20  Nicknames swerden vorgeschlagen Nicknames werden vorgeschlagen Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen Nicknamesystem testen 20.03.20  Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert 21.03.20  22.03.20  22.03.20  Präsentation und Slides vorbereiten	Basic chat funktioniert mit Nickname und Zeitanzeige	21.03.20	21.03.20
Konfiguration einbauen  Logger Configuration anpassen  Loggerkonfiguration für jedes Pakett festlegen, erstellt 2 logs: einer auf TRACE-Level und ein anderer auf ERROR-Level. ERROR logs werden auch auf der Konsole gezeigt  Den Code mit Logstatements füllen  22.03.20  Nickname  16.03.20  Nicknamesystem implementieren  Spieler können ein Nickname wählen welcher zu ihrem Client verbunden wird  Nicknames sind veränderlich  Nicknames sind veränderlich  Nicknames sind Einzigartig  Keine zwei Clients können den gleichen Nickname wählen  Nicknames werden vorgeschlagen  Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen  Nicknamesystem testen  20.03.20  Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert  21.03.20  21.03.20  21.03.20  21.03.20  21.03.20  21.03.20  22.03.20  22.03.20  22.03.20  22.03.20	QA	20.03.20	22.03.20
Loggerkonfiguration für jedes Pakeit festlegen, erstellt 2 logs: einer auf TRACE-Level und ein anderer auf ERROR-Level. ERROR logs werden auch auf der Konsole gezeigt  Den Code mit Logstatements füllen  22.03.20  Nickname  16.03.20  19.03.20  Nicknamesystem implementieren  Spieler können ein Nickname wählen welcher zu ihrem Client verbunden wird  Nicknames sind veränderlich Nicknames sind veränderlich Nicknames sind Einzigartig  Nicknames sind Einzigartig  Nicknames werden vorgeschlagen Nicknames werden vorgeschlagen  Nicknames werden vorgeschlagen  Nicknames ystem testen  20.03.20  Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert  22.03.20  Präsentation und Slides vorbereiten		20.03.20	20.03.20
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  Spieler können ein Nickname wählen welcher zu ihrem Client verbunden wird  Nicknames sind veränderlich 18.03.20 18.03.20  Nicknames können beim Log in gewählt werden und verändert  Nicknames sind Einzigartig 19.03.20 19.03.20  Keine zwei Clients können den gleichen Nickname wählen  Nicknames werden vorgeschlagen 19.03.20 19.03.20  Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen  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	1	21.03.20	21.03.20
Nicknamesystem implementieren Spieler können ein Nickname wählen welcher zu ihrem Client verbunden wird  Nicknames sind veränderlich Nicknames können beim Log in gewählt werden und verändert  Nicknames sind Einzigartig Nicknames sind Einzigartig Nicknames werden vorgeschlagen Nicknames werden vorgeschlagen Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen Nicknamesystem testen  Nicknamesystem testen 20.03.20  Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert 22.03.20  Präsentation und Slides vorbereiten		22.03.20	22.03.20
Spieler können ein Nickname wählen welcher zu ihrem Client verbunden wird  Nicknames sind veränderlich Nicknames können beim Log in gewählt werden und verändert  Nicknames sind Einzigartig Nicknames sind Einzigartig Nicknames werden vorgeschlagen Nicknames werden vorgeschlagen Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen Nicknamesystem testen  Nicknamesystem testen 20.03.20 Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert 22.03.20 Präsentation und Slides vorbereiten  18.03.20 19.03.20 19.03.20 20.03.20 20.03.20 21.03.20	Nickname	16.03.20	19.03.20
Nicknames sind veränderlich Nicknames können beim Log in gewählt werden und verändert  Nicknames sind Einzigartig Nicknames sind Einzigartig Nicknames werden vorgeschlagen Nicknames werden vorgeschlagen Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen Nicknamesystem testen 20.03.20 Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert 22.03.20 Präsentation und Slides vorbereiten 18.03.20 19.03.20 19.03.20 20.03.20 20.03.20 22.03.20	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	16.03.20	17.03.20
Nicknames werden vorgeschlagen Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen Nicknamesystem testen  Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert  Präsentation und Slides vorbereiten  19.03.20  20.03.20  20.03.20  22.03.20  22.03.20  22.03.20	Nicknames sind veränderlich	18.03.20	18.03.20
Falls ein Nickname gewählt wird, welches es schon gibt, werden neue Nicknames vorgeschlagen  Nicknamesystem testen 20.03.20  Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert 22.03.20  Präsentation und Slides vorbereiten 21.03.20 22.03.20		19.03.20	19.03.20
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	The second secon	19.03.20	19.03.20
Präsentation und Slides vorbereiten 21.03.20 22.03.20	Nicknamesystem testen	20.03.20	20.03.20
	Prüfen ob das Program auch auf andere OS funktioniert	22.03.20	22.03.20
Code überprüfen         21.03.20         21.03.20	Präsentation und Slides vorbereiten	21.03.20	22.03.20
	Code überprüfen	21.03.20	21.03.20

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 Wie sehen die Runden aus, was ist möglich in diesen Runden	23.03.20	23.03.20
Logik für Spielfelder und Map entwerfen	24.03.20	24.03.20
Spielmap in Felder unterteilen, Stats für diese Felder festlegen (Goldgeneration, Gebäude auf d Feld, Einheiten auf dem Feld, Zugehörigkeit des Felds)	em	
Random Map generator implementieren	25.03.20	25.03.20
Logik für Einheiten und Gebäuden entwerfen Typ der Einheit/Gebäude, Position der Einheit, Lebenspunkte?, Angriff/Verteidigungspunkte, Goldkosten usw.	25.03.20	25.03.20
Grundmechaniken zur Interaktion festlegen	25.03.20	26.03.20
Bewegung, Angriff, Bauen, Interaktion zwischen Einheiten und Felder + Einheiten und Einheiter festgelegt werden	o soll	

Vorgang	Anfang	Ende	
Funktionelle Mechaniken implementieren	27.03.20	31.03.20	
Die Logik welche über die letzten Tagen festgelegt wurde, wird als Struktur implementiert, ohne GUI	noch		
Gamelogik testen	01.04.20	01.04.20	
Gamelogik erweitern	27.03.20	28.03.20	
Falls Zeit ist, und die Implementierung gut verläuft, überlegen wir wie wir das Spiel spanne gestalten könnten und auf unsere vorgegebenen Mechaniken aufbauen können	ender		
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 Startscreen, Log in, Hometab, Highscoretab, Played Games Tab, Lobby	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	

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 Hintergrundssound 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 Keine unmögliche Spielzüge sind möglich	11.04.20	12.04.20	
UnitTesting Server-Pakett  Alle Hauptfeatures des Games werden extensiv getestet	13.04.20	14.04.20	
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	

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

10

## Gantt-Diagramm

Mais 2020 April 2020  Vogang Anfang Ende  © Phase 1 2020 103.20  © Melenstein 1 12033 103.20  © Melenstein 2 20303 203.00  © Melenstein 2 20303 203.00  © Melenstein 2 20303 2030.00  © Melenstein 2 20303 2030.00  © Melenstein 3 (66,420 66,420  © Melenstein 4 (66,420 66,420  © Melenstein 5 (66,420 66,420  © Melenstein 6 (66,420 66,420  © Mel		 ,																														
Norgang	GANTT. project	$\Rightarrow$	März :	2020	Α	April 2020	0			Meilensteir	13															Meilens	tein 4		Ma	i 2020		
9   Phase 1   240,220   110,320			29	30 3	31 1	2	3	4	5	6	7 8	9	10	11 12	13	14	15 16	17	18 19	20	) 21	22	23	24	25 26	27	28	29 3	0 1	2 3	4	5
8 Mellenstein 1 (2,03.20   12,03		 								1																						
Phase 2																																
© Phase 3 2,03.20 05,04.20   □ Nethersterin 3 0,04.20 05,04.20   □ Phase 4 0,04.20 19,04.20   □ Animation. 06,04.20 18,04.20   □ Animation. 12,04.20 11,14.20   □ Animation. 12,04.20 11,14.20   □ Animation. 12,04.20 11,14.20   □ Netherstering 6,04.20 08,04.20   □ Netherstering 6,04.20 08,04.20   □ Netherstering 6,04.20 08,04.20   □ Nutrik und 06,04.20 08,04.20   □ Nutrik und 08,04.20 18,04.20   □ Unit Testing 6.1. 15,04.20 18,04.20																																
Meilenstein 3 06.04.20 06.04.20 15.04.20     Phase 4 06.04.20 15.04.20     Phase 6 06.04.20 15.04.20     Animation. 06.04.20 08.04.20     Animation. 10.04.20 11.04.20     Animation. 10.04.20 12.04.20     Phighscore. 07.04.20 08.04.20     Nusik und. 06.04.20 08.04.20     Nusik und. 06.04.20 06.04.20     Nusik und. 08.04.20 08.04.20     UnitTesting Ser. 13.04.20 14.04.20     UnitTesting Ser. 13.04.20 14.04.20     UnitTesting in. 15.04.20 18.04.20     UnitTesting in. 15.04.20 18.04.20     UnitTesting Cit. 15.04.20 18.04.20     UnitTesting Cit. 15.04.20 18.04.20     UnitTesting Cit. 15.04.20 18.04.20     UnitTesting Cit. 15.04.20 16.04.20																																
S   Phase 4   06.04.20   19.04.20     S   GU																								_								
GUI										1																						
Animation 06.04.20																																
Animation 90.420 11.0420     Animation 12.04.20 12.04.20     Highscore 07.04.20 08.04.20     Sound 66.04.20 08.04.20     Sound 66.04.20 07.04.20     Musik und 06.04.20 07.04.20     Musik und 06.04.20 06.04.20     Musik und 06.04.20 06.04.20     Regeln können 11.04.20 12.04.20     Nutitesting Gin 13.04.20 14.04.20     UnitTesting Fer 19.04.20 19.04.20     UnitTesting Fer 19.04.20 19.04.20     UnitTesting Fer 19.04.20 19.04.20     UnitTesting Cin 13.04.20 14.04.20																																
<ul> <li>Animation 12.04.20</li> <li>Highscore 07.04.20</li> <li>Sound 60.04.20</li> <li>Sound 66.04.20</li> <li>Musik und 06.04.20</li> <li>Musik und 08.04.20</li> <li>Musik und 08.04.20</li> <li>Musik und 08.04.20</li> <li>Soundeffee 06.04.20</li> <li>Musik und 08.04.20</li> <li>UnitTesting Ser 13.04.20</li> <li>HunitTesting Ser 13.04.20</li> <li>UnitTesting Cli 15.04.20</li> </ul>												_																				
● Highscore 07.04.20       08.04.20         ■ Sound 06.04.20       08.04.20         ● Soundeffe 06.04.20       07.04.20         ● Musik und 06.04.20       06.04.20         ● Musik und 06.04.20       08.04.20         ● Games werden 06.04.20       06.04.20         ● Regeln können 11.04.20       12.04.20         ● UnitTesting Ser 13.04.20       14.04.20         ● UnitTesting in 15.04.20       19.04.20         ● UnitTesting Ger 13.04.20       14.04.20         ● UnitTesting Cli 13.04.20       14.04.20         ● UnitTesting Cli 15.04.20       16.04.20															_																	
Sound 06.04.20 08.04.20 Soundeffe 06.04.20 07.04.20 Musik und 06.04.20 06.04.20 Musik und 06.04.20 06.04.20 Musik und 06.04.20 06.04.20 Games werden 06.04.20 12.04.20 UnitTesting Ser 13.04.20 14.04.20 UnitTesting Ser 15.04.20 18.04.20 UnitTesting Cii 15.04.20 18.04.20 UnitTesting Cii 13.04.20 14.04.20 UnitTesting Cii 13.04.20 14.04.20 UnitTesting Cii 13.04.20 14.04.20												_																				
Soundeffe 06.04.20 07.04.20  Musik und 06.04.20 06.04.20  Musik und 08.04.20 08.04.20  Games werdem 06.04.20 12.04.20  Regeln können 11.04.20 12.04.20  UnitTesting Ser 13.04.20 18.04.20  UnitTesting Ser 19.04.20 19.04.20  UnitTesting Cli 13.04.20 14.04.20  UnitTesting Cli 13.04.20 14.04.20  UnitTesting Cli 13.04.20 16.04.20																																
Musik und 06.04.20																																
Musik und 08.04.20																																
Games werden 06.04.20 06.04.20 Regeln können 11.04.20 12.04.20 Unit Testing Ser 13.04.20 14.04.20 Unit Testing In 15.04.20 18.04.20 Unit Testing Cer 19.04.20 19.04.20 Unit Testing Cer 19.04.20 19.04.20 Unit Testing Cer 19.04.20 19.04.20 Unit Testing Cli 13.04.20 14.04.20 Unit Testing Cli 15.04.20 16.04.20																																
• Regeln können 11.04.20       12.04.20         • UnitTesting Ser 13.04.20       14.04.20         • UnitTesting in 15.04.20       18.04.20         • UnitTesting Ser 19.04.20       19.04.20         • UnitTesting Cli 13.04.20       14.04.20         • UnitTesting Cli 15.04.20       16.04.20											_																					
UnitTesting Ser 13.04.20 14.04.20 UnitTesting Ser 19.04.20 19.04.20 UnitTesting Cli 13.04.20 14.04.20 UnitTesting Cli 13.04.20 16.04.20 UnitTesting Cli 15.04.20 16.04.20																																
UnitTesting in 15.04.20 18.04.20 UnitTesting Ser 19.04.20 19.04.20 UnitTesting Cli 13.04.20 14.04.20 UnitTesting Cli 15.04.20 16.04.20																	_															
UnitTesting Ser 19.04.20 19.04.20 19.04.20 19.04.20 14.04.20 14.04.20 16																	<del>_</del>															
● UnitTesting Cli 13.04.20     14.04.20       ● UnitTesting Cli 15.04.20     16.04.20	-																		<del></del>													
© UnitTesting Cli 15,04.20 16,04.20																																
															_		1															
■ Unit Testing C.II 17.04.20 17.04.20																																
	-																															
● Meilenstein 4 27,04.20 27,04.20 ◆																																
H																																

11

# Ressourcendiagramm

GANTT	März 2020	April 2020	Meilenstein 3		_	Mai 2020
Ressource	Rolle 29 30 31	1 2 3 4 5	6 7 8 9 10	0 11 12 13 14	4 15 16 17 18 19 20 21	22 23 24 25 26 27 28 29 30 1 2 3 4 5
⊕ 0 Tim	Nicht definiert	60%		50%	50% 50% 25% 25%	
Raphael	Nicht definiert 70%	30%		50%	50% 50% 25% 25%	
⊕ o Oli	Nicht definiert	60%		50%	50% 50% 25% 25%	
■ Matias	Nicht definiert 70%	30%		50%	50% 50% 25% 25%	