

# Who Does What

Ressource-ID		Ressource			
1 Felix Christian Schneider					
Vorgangs-ID		Vorgang	Aufwand	Zuordnungseinheit	Zuordnung
33	Counter implementieren	0,833 Stunden		100%	0
45	Soundbits einfügen	0,833 Stunden		100%	0
34	Stealth Mechanismus entwickeln	3,333 Stunden		100%	0
5	G_03 erstellen	2 Stunden		100%	0
3	G_01 erstellen	0,167 Stunden		100%	0
13	F_03 - F_06 erzeugen	0,333 Stunden		100%	0
11	F_02 AP definieren	1,667 Stunden		100%	0
10	F_01 PSP erstellen	1,667 Stunden		100%	0
47	Projektabnahme	0 Stunden		100%	0
17	Unity vorbereiten	0,333 Stunden		100%	0
37	Titelscreen designen	1,667 Stunden		100%	0
12	Daten eingeben	0,833 Stunden		100%	0
39	GameOver-Screen designen	0,833 Stunden		100%	0
24	Levelmodule designen	3,333 Stunden		100%	0
18	ProjectLibre vorbereiten	0,167 Stunden		100%	0
43	Soundtrack einfügen	0,833 Stunden		100%	0
4	G_02 erstellen	2 Stunden		100%	0
38	Pausemenu designen	0,833 Stunden		100%	0
30	Hit-Detection einfügen	5 Stunden		100%	0
49	PPP erstellen	1,667 Stunden		100%	0
		28,333 Stunden			
2 Anton Xaver Edlinger					
Vorgangs-ID		Vorgang	Aufwand	Zuordnungseinheit	Zuordnung
6	G_04 PdSP erstellen	0,833 Stunden		100%	0
42	Soundtrack erstellen	3,333 Stunden		100%	0

Ressource-ID	Ressource			
14	G_01 aktualisieren	0 Stunden	100%	
23	Stage Sprites designen	4,167 Stunden	100%	
17	Unity vorbereiten	0,333 Stunden	100%	
19	Soundtrap vorbereiten	0,017 Stunden	100%	
44	Soundbits erstellen	0,5 Stunden	100%	
20	Photoshop vorbereiten	0,25 Stunden	100%	
28	Enemy Sprites designen	3,333 Stunden	100%	
10	F_01 PSP erstellen	1,667 Stunden	100%	
49	PPP erstellen	1,667 Stunden	100%	
		16,1 Stunden		

### 3 Clemens Josef

Vorgangs-ID	Vorgang	Aufwand	Zuordnungseinheit	Zuordnu
43	Soundtrack einfügen	0,833 Stunden	100%	
11	F_02 AP definieren	1,667 Stunden	100%	
30	Hit-Detection einfügen	5 Stunden	100%	
10	F_01 PSP erstellen	0 Stunden	100%	
24	Levelmodule designen	3,333 Stunden	100%	
37	Titelscreen designen	1,667 Stunden	100%	
17	Unity vorbereiten	0,333 Stunden	100%	
25	Randomizer implementieren	3,333 Stunden	100%	
29	Behaviour programmieren	1,667 Stunden	100%	
34	Stealth Mechanismus entwickeln	3,333 Stunden	100%	
7	G_05 OSP erstellen	0,833 Stunden	100%	
45	Soundbits einfügen	0,833 Stunden	100%	
49	PPP erstellen	1,417 Stunden	100%	
		24,251 Stunden		

### 4 Valentin Fritz

Vorgangs-ID	Vorgang	Aufwand	Zuordnungseinheit	Zuordnu
-------------	---------	---------	-------------------	---------

Ressource-ID	Ressource				
23	Stage Sprites designen	4,167 Stunden	100%		C
19	Soundtrap vorbereiten	0,017 Stunden	100%		C
17	Unity vorbereiten	0,333 Stunden	100%		C
20	Photoshop vorbereiten	0,25 Stunden	100%		C
42	Soundtrack erstellen	3,333 Stunden	100%		C
14	G_01 aktualisieren	0 Stunden	100%		C
10	F_01 PSP erstellen	0 Stunden	100%		C
44	Soundbits erstellen	0,5 Stunden	100%		C
49	PPP erstellen	1,417 Stunden	100%		C
		<u>10,018 Stunden</u>			