

Untitled Gantt Project

16.03.2022

<http://>

Projekt Manager
Projektbeginn/ende

09.03.2022 - 18.05.2022

Fortschritt
Vorgänge
Ressourcen

4%
84
4

Vorgänge

Vorgang	Anfang	Ende
Meilenstein I	16.03.22	16.03.22
Phase I	09.03.22	15.03.22
Präsentations-Folien	15.03.22	15.03.22
Netzwerkfunktionalität	11.03.22	11.03.22
Projektplan	11.03.22	14.03.22
Anforderungsanalyse	11.03.22	11.03.22
Netzwerkprotokoll	09.03.22	10.03.22
Meilenstein II	28.03.22	28.03.22
Phase II	16.03.22	24.03.22
Client-Server-Architektur	17.03.22	24.03.22
Client-Skelett implementieren	18.03.22	21.03.22
Aufgabenteilung Client-Server definieren	17.03.22	17.03.22
Server-Skelett implementieren	18.03.22	21.03.22
Verbindungsfähigkeit verifizieren	22.03.22	22.03.22
Netzwerkprotokoll definieren im Src-Code	24.03.22	24.03.22
Erweiterung auf Multithreading	23.03.22	23.03.22
Terminal Chat	24.03.22	24.03.22
Klassenstruktur	16.03.22	22.03.22
Methoden & Attribute Festlegen	16.03.22	16.03.22
Human-Class	18.03.22	18.03.22
Character-Class	17.03.22	17.03.22
Ghost-Class	18.03.22	18.03.22
Player-Class	21.03.22	21.03.22
NPC-Class	21.03.22	22.03.22
Spiellogik	17.03.22	23.03.22
Tag	17.03.22	22.03.22

Vorgänge

Vorgang	Anfang	Ende
Abstimmung Humans	17.03.22	18.03.22
Zustandsspeicherung und Auswertung der Votes	21.03.22	21.03.22
Ausschluss der Spieler:in	22.03.22	22.03.22
1 Runde	23.03.22	23.03.22
Abbruch - Timer implementieren	17.03.22	17.03.22
Nacht	17.03.22	22.03.22
Abstimmung Ghosts	17.03.22	18.03.22
Zustandsspeicherung und Auswertung der Votes	21.03.22	21.03.22
Ghostyfication	22.03.22	22.03.22
Software Quality Concept erstellen	18.03.22	23.03.22
 Meilenstein III	 19.04.22	 19.04.22
 Phase III	 30.03.22	 14.04.22
Merging Server-Client, Spiellogik und Klassenstruktur	30.03.22	07.04.22
Merging Chat	08.04.22	13.04.22
Merging Lobbies	11.04.22	13.04.22
Speicherung und Auflistung aller offenen Lobbies/Games	14.04.22	14.04.22
Chat	30.03.22	01.04.22
Grund-Chatfunktion	30.03.22	30.03.22
Ghost-Mode	31.03.22	01.04.22
Chat-Basic-GUI	04.04.22	06.04.22
Multiple Lobbies paralelisiern	05.04.22	08.04.22
Lobby	30.03.22	31.03.22
Speicherung und Auflistung aller Spieler in Lobby	01.04.22	04.04.22
Lobby-Basic-GUI	01.04.22	04.04.22
Manual	08.04.22	14.04.22
 Meilenstein IV	 02.05.22	 02.05.22

Vorgänge

Vorgang	Anfang	Ende
Phase IV	18.04.22	27.04.22
GUI	18.04.22	27.04.22
Festlegen der Positionierung der SpritesPositionierung	19.04.22	19.04.22
Design-Meeting	18.04.22	18.04.22
Implementierung 2D-Engine mit Placeholder-Sprites	20.04.22	21.04.22
Placeholder-Sprites erstellen	19.04.22	19.04.22
3D-Animation: Finale Sprites erstellen	20.04.22	22.04.22
Finale Sprites mit Engine zusammenführen	25.04.22	27.04.22
Ausgabe der Top 10 (5 per Type)	20.04.22	20.04.22
Speicherung der Highscores	19.04.22	19.04.22
Unit-Test für alles relevante	20.04.22	26.04.22
Spielbarkeit des Spiel für Präs sicherstellen	27.04.22	27.04.22
Meilenstein V	18.05.22	18.05.22
Phase V	02.05.22	16.05.22
Bericht Qualitätssicherung	02.05.22	05.05.22
GUI kann auf ganze Client-Funktionalität zugreifen	02.05.22	05.05.22
Vollständige Implementierung der Spiellogik (vollst. spielbar)	06.05.22	12.05.22
OPTIONAL: Erweiterung der Spiellogik um Einstellungen	02.05.22	05.05.22
Modifizierung Spieler:innen Anzahl	02.05.22	04.05.22
2 Spieler:innen in einem Abteil	05.05.22	05.05.22
Anzeige: Wer hat für wen abgestimmt?	02.05.22	04.05.22
Nachbar-Ghost werden auch eliminiert	02.05.22	04.05.22
Menschen werden auch von Zug gevoted	02.05.22	04.05.22
Es wird nicht immer Benachrichtigt, wenn Geister an Abteil vorbeiziehen	02.05.22	04.05.22
Einstellungen vor Lobby in GUI anzeigen	02.05.22	02.05.22
Screenshot	13.05.22	16.05.22

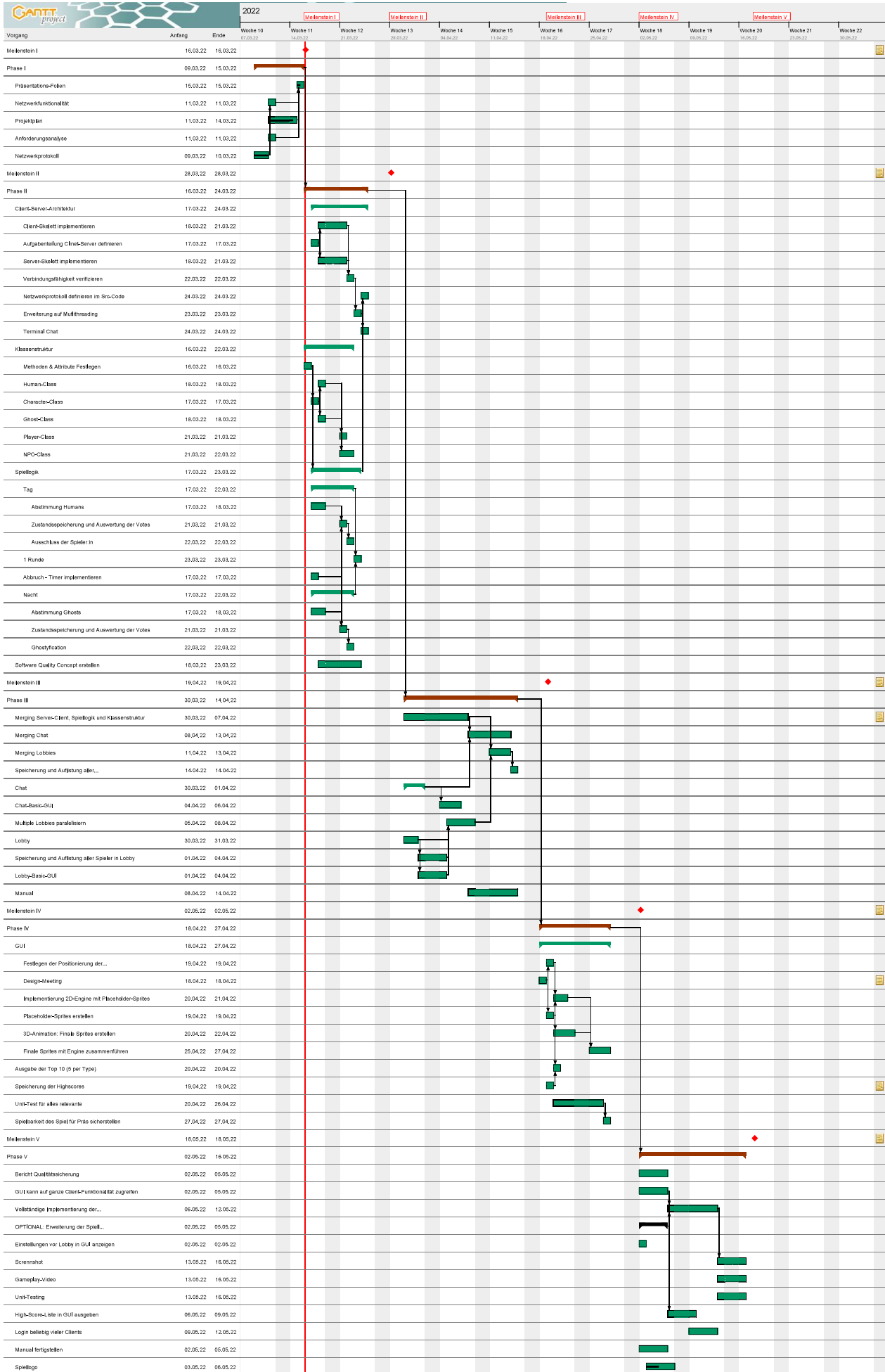
Vorgänge

Vorgang	Anfang	Ende
Gameplay-Video	13.05.22	16.05.22
Unit-Testing	13.05.22	16.05.22
High-Score-Liste in GUI ausgeben	06.05.22	09.05.22
Login beliebig vieler Clients	09.05.22	12.05.22
Manual fertigstellen	02.05.22	05.05.22
Spiellogo	03.05.22	06.05.22

Ressourcen

Ressource	Rolle
Seraina Schöb	Entwickler
Alexandr Sazono	Entwickler
Sebastian Lenzlinger	Entwickler
Jonas Biedermann	Entwickler

Gantt-Diagramm



Ressourcendiagramm

