



Semesterprojekt

Implementierung eines Brettspiels

(inklusive computergesteuerter Spieler)

Wintersemester 16/17

Sprint Planning

Patrick Schäfer

patrick.schaefer@hu-berlin.de

Marc Bux

buxmarcn@informatik.hu-berlin.de

TEAM BLAU

JAVA PROTOTYP

Tasks: Team Blau

Task	Anzahl	Kompl.
Grundgerüst erstellen (Model/View/Controller)	1	XS
Dummy designen	1	M
Modell erstellen: Spielbrett	1	S
View erstellen: Spi	1	XL
Modell erstellen: M	1	M
View erstellen: Ma	1	XL
Klassendiagramm	1	S
Controller: Demo /	1	L
Spielbrett: Open St	1	L
Grafiken designen: Materialien	1	XL
Grafiken designen: Spielbrett	1	XL

Total Hours

Avg

223

Best

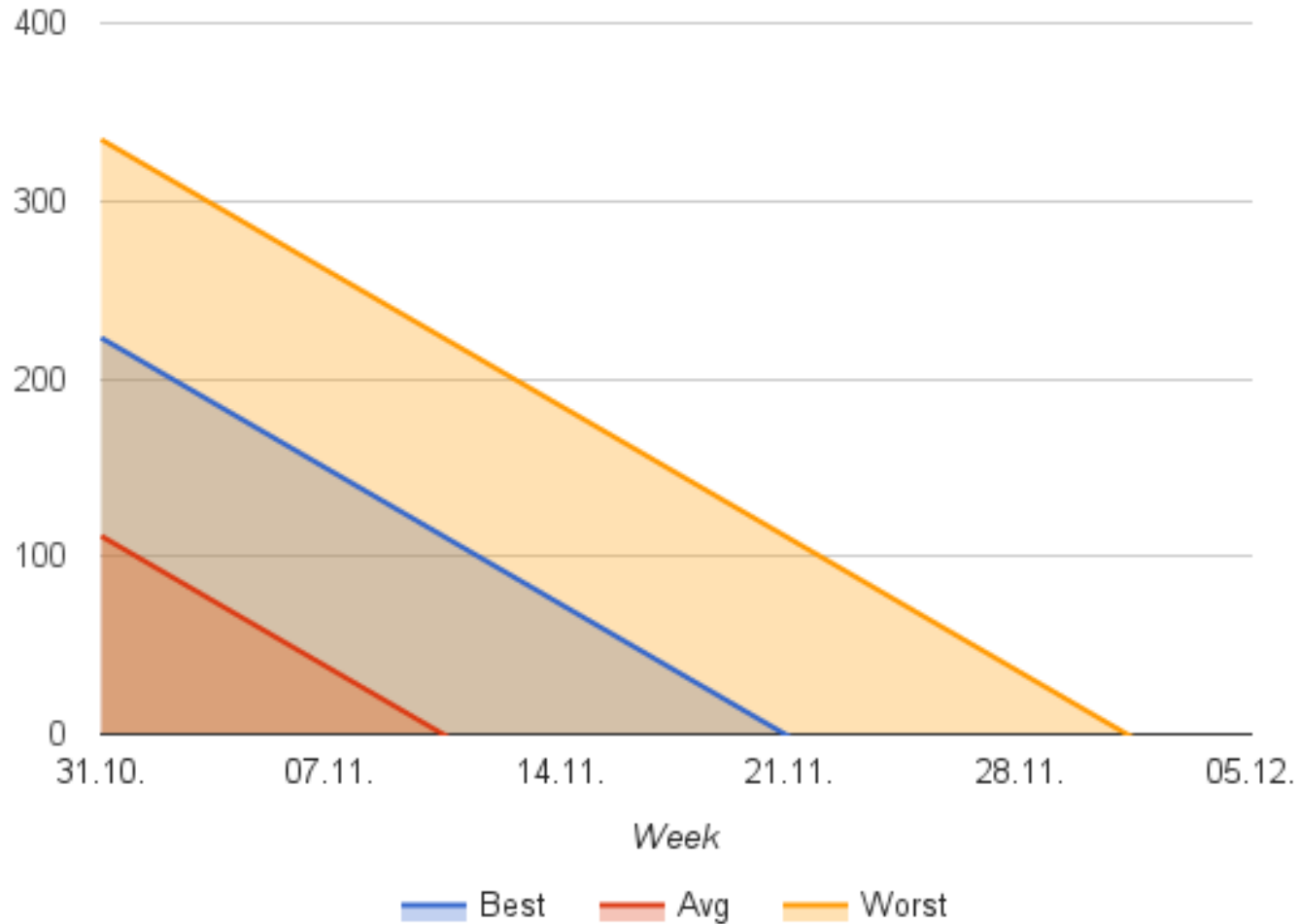
111,5

Worst

334,5

Weekly Hours: 75

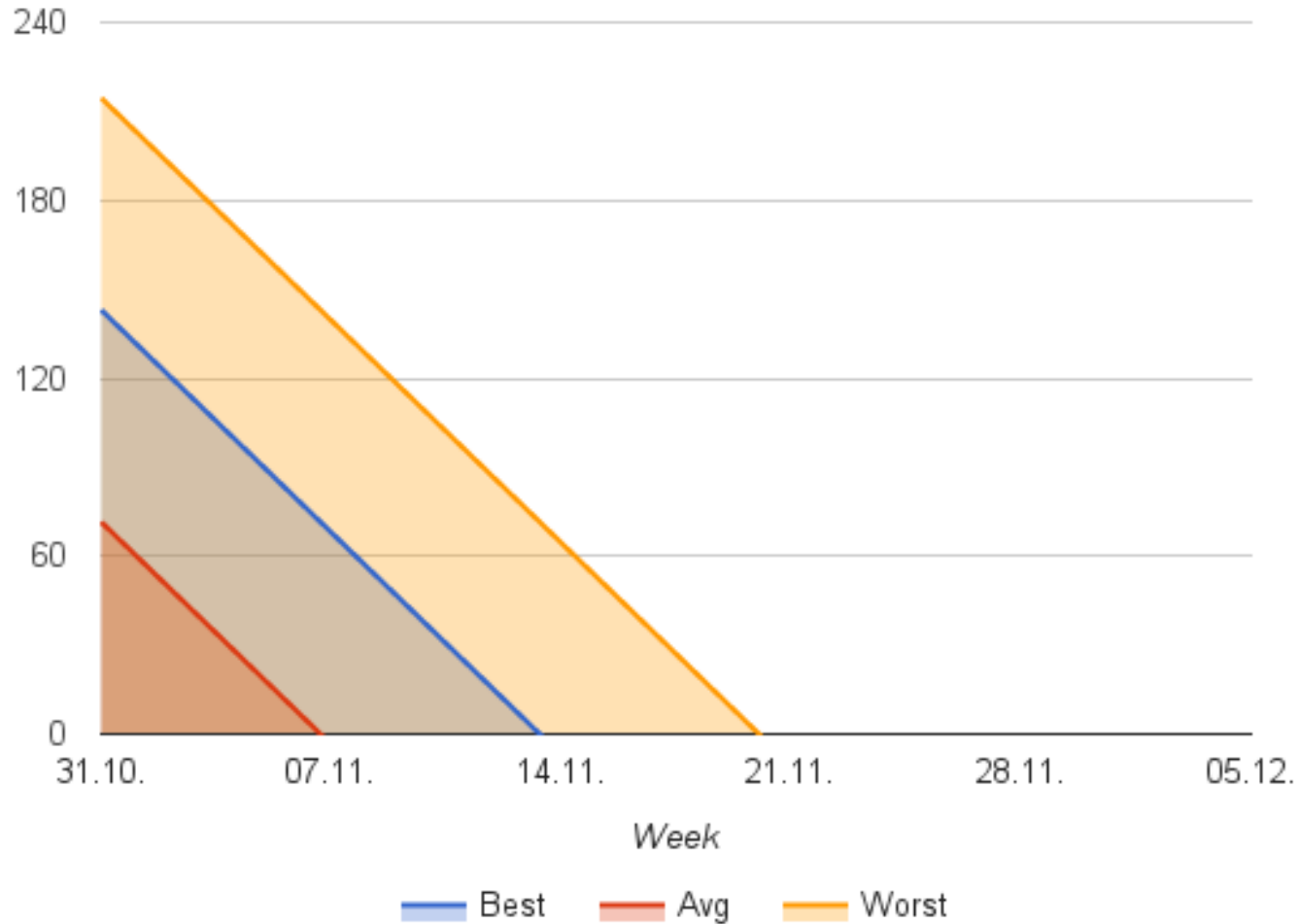
Team Blau



Unverbindliche Empfehlung: Team Blau

Task	Anzahl	Kompl.	Avg
Grundgerüst erstellen (Model/View/Controller)	1	XS	1
Dummy designen	1	M	8
Modell erstellen: Spielbrett	1	S	3
View erstellen: Spielbrett	1	XL	40
Modell erstellen: Materialien	1	M	8
View erstellen: Materialien	1	XL	40
Klassendiagramm	1	S	3
Controller: Demo / Geskripteter Spielzug	1	L	20
Spielbrett: Open Streetmap evaluieren	1	L	20
Grafiken designen: Materialien	1	XL	40
Grafiken designen: Spielbrett	1	XL	40

Sprint Team Blau



TEAM GELB

UNITY PROTOTYP

Tasks: Team Gelb

Task	Anzahl	Kompl.
In Unity einarbeiten	4	L
Gerüst in Unity anlegen.	1	L
Game Object: Spieler	1	M
Game Object: Wa	1	M
Game Object: Ziell	1	M
Game Object: Ort	1	S
Game Object: Stre	1	M
Game Object: Con	1	M
Dummy Spielaufba	1	XS
Dummy KI's	1	S
Spielprotokoll erst	1	XS
Platzhaltergrafiken Verfeinern: Hintergrund	1	S
Platzhaltergrafiken Verfeinern: Strecke	1	M
Platzhaltergrafiken Verfeinern: Panels	1	M
Animationen verfeinern	1	XL

Total Hours

Avg

Best

Worst

207

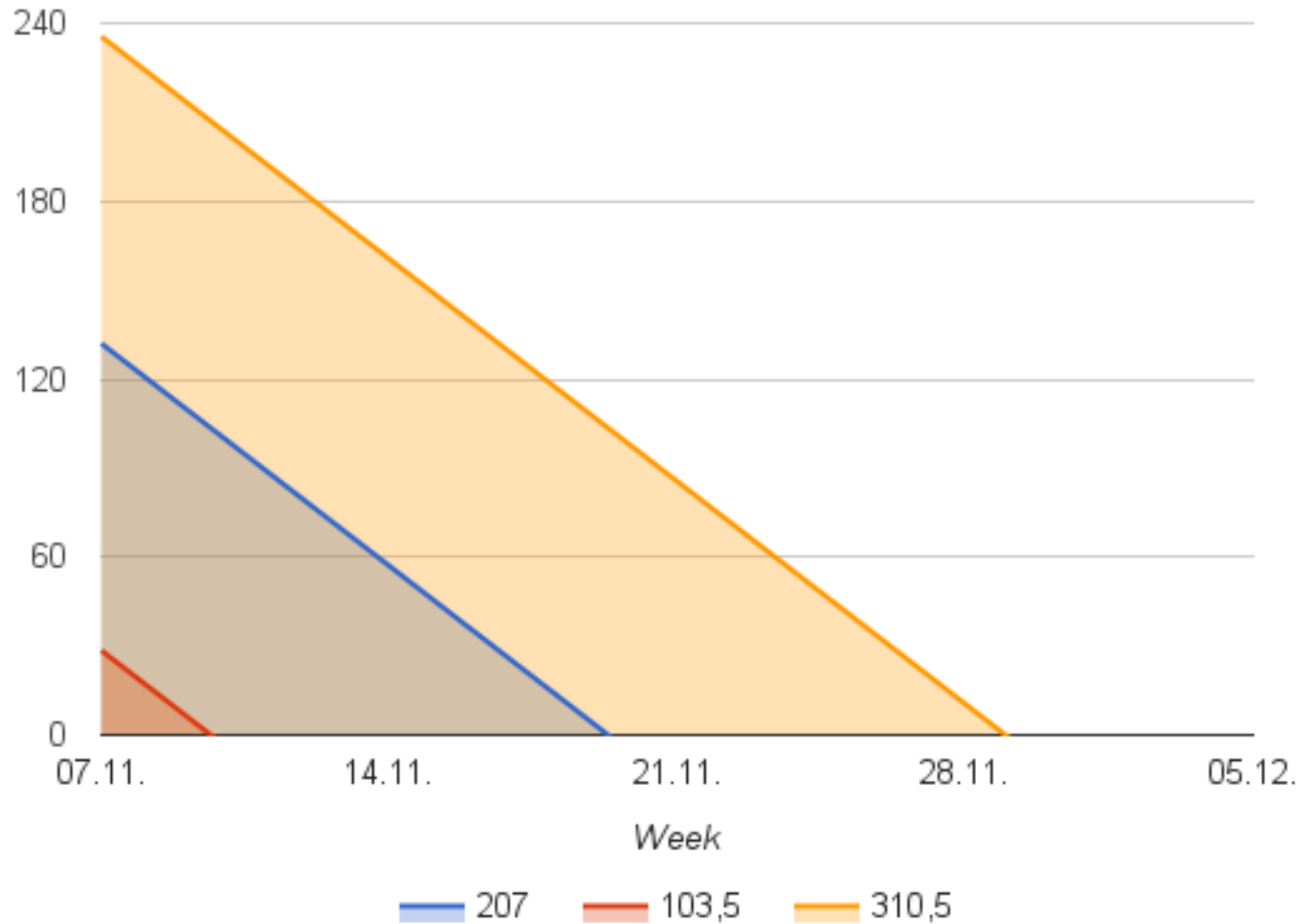
103,5

310,5

Weekly Hours: 75

Team Gelb

Team Gelb: Burndown Chart

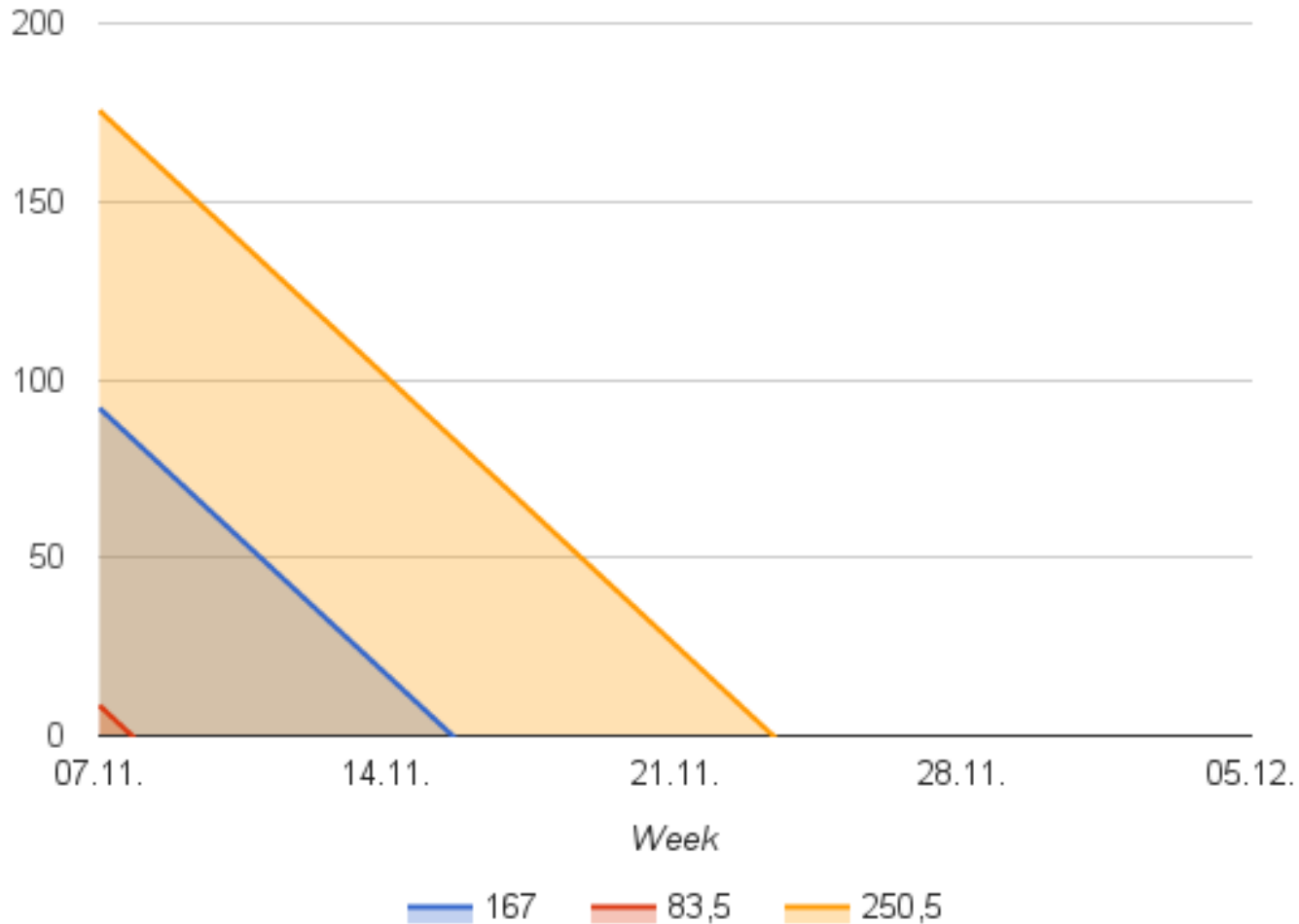


Unverbindliche Empfehlung: Team Gelb

Task	Anzahl	Kompl.	Avg
In Unity einarbeiten	4	L	80
Gerüst in Unity anlegen.	1	L	20
Game Object: Spieler	1	M	8
Game Object: Wagenkartenstapel	1	M	8
Game Object: Zielkartenstapel	1	M	8
Game Object: Ort	1	S	3
Game Object: Strecke	1	M	8
Game Object: Controller	1	M	8
Dummy Spielaufbau erstellen	1	XS	1
Dummy KI's	1	S	3
Spielprotokoll erstellen und anzeigen	1	XS	1
Platzhaltergrafiken Verfeinern: Hintergrund	1	S	3
Platzhaltergrafiken Verfeinern: Strecke	1	M	8
Platzhaltergrafiken Verfeinern: Panels	1	M	8
Animationen verfeinern	1	XL	40

Sprint Team Gelb

Team Gelb: Burndown Chart



TEAM ROT

UNITY PROTOTYP

Tasks: Team Rot

Task	Anzahl	Kompl.
Recherche Unity Board Game Libraries / Google	5	S
Unity Einarbeitung	5	M
Unity Projekt anlegen	1	XS
Grafiken vorbereiten	1	M
Game Objects anlegen	1	L
Spielbrett gestalten	1	S
Skript: Strecke bauen	1	M
Skript: Tunnel bauen	1	M
Skript: Zielkarte neu	1	S
Skript: Wagenkarte neu	1	S
Skript: Bahnhof bauen	1	S
Skript: Demo Spielzüge	1	S
Skript: Fähre bauen	1	XS
Zwischen verdeckten und offenen Handkarten wechseln	1	S

Total Hours			
Avg	Best	Worst	
119	59,5	178,5	
Weekly Hours: 75			

Team Rot

Team Rot: Burndown Chart

