

## Vorläufige Planung BV-Praktikum SoSe 2015

Termin	Datum	Inhalt (1. Teil)	Inhalt (2. Teil)	Aufgaben für die Studierenden (3. Teil)
1	02.04.15	S - Begrüssung, Einführung, Motivation	P - Installation der VigRacket, Erste BV-Übungen (Teil 1)	<i>Gruppen bilden, Projektthema aussuchen</i>
2	09.04.15	P - Weitere BV-Übungen (Teil 1 + Teil 2)	S - Endgültige Gruppenzusammensetzungen, Themenwahl	<i>Projektthemen vorstellen, Spiele heraussuchen</i>
3	16.04.15	T - Nützliche BV-Verfahren zur Problemlösung, Bilder aufnehmen	P - Experimente an den aufgenommenen Bildern	-
4	23.04.15	P - Experimente an den aufgenommenen Bildern	P - weitere Arbeiten an BV	<i>Grobentwurf anfertigen</i>
5	30.04.15	P - weitere Arbeiten an BV	S - Vorstellung Lastenheft/Grobentwurf	<i>Grobentwurf abgeben</i>
6	07.05.15	T - Einführung in Subversion, ggf. weitere BV-Verfahren	P - Einrichtung der SVN-Verzeichnisse, weitere Arbeit an BV	-
-	14.05.14	Himmelfahrt		
7	21.05.15	P - weitere Arbeiten an BV	P - weitere Arbeiten an BV	-
-	28.05.15	Pfingstferien		
8	04.06.15	T - Einführung in verteilte Spiele-Programmierung in Racket	P - weitere Arbeiten an BV/Spiellogik	<i>Zwischen-Präsentation erstellen</i>
9	11.06.15	P - weitere Arbeiten an BV/Spiellogik	S - Zwischen-Präsentationen	<i>Feinentwurf anfertigen</i>
10	18.06.15	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	<i>Feinentwurf abgeben</i>
11	25.06.15	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	-
12	02.07.15	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	<i>End-Präsentation erstellen</i>
13	09.07.15	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	S - End-Präsentation der Praktikumsergebnisse	<i>Benutzer-/Entwickler-Handbuch erstellen</i>
bis zum:	20.09.15			<i>Abgabe von Benutzer- und Entwicklerhandbuch (und Quelltext)</i>

### Legende:

- S Seminar (R-031)
- P Praktische Übungen (Rechner-Räume D-011/012/013)
- T (Theoretische) Vorlesungseinheiten (R-031)