

Vorläufige Planung BV-Praktikum SoSe 2016

Termin	Datum	Inhalt (1. Teil)	Inhalt (2. Teil)	Aufgaben zum nächsten Termin
1	07.04.16	S - Begrüssung, Einführung, Motivation	P - Installation der VigRacket, Erste BV-Übungen (Teil 1)	<i>Gruppen bilden, Projektthema aussuchen</i>
2	14.04.16	P - Weitere BV-Übungen (Teil 1 + Teil 2)	S - Endgültige Gruppenzusammensetzungen, Themenwahl	<i>Projektthemen vorstellen, Spiele heraussuchen</i>
3	21.04.16	T - Nützliche BV-Verfahren zur Problemlösung, Bilder aufnehmen	P - Experimente an den aufgenommenen Bildern	-
4	28.04.16	P - Experimente an den aufgenommenen Bildern	P - weitere Arbeiten an BV	<i>Grobentwurf anfertigen</i>
-	05.05.16 Himmelfahrt			
5	12.05.16	P - weitere Arbeiten an BV	S - Vorstellung Lastenheft/Grobentwurf	<i>Grobentwurf abgeben</i>
-	19.05.16 Pfingstferien			
6	26.05.16	T - Einführung in Subversion, ggf. weitere BV-Verfahren	P - Einrichtung der SVN-Verzeichnisse, weitere Arbeit an BV	-
7	02.06.16	T - Einführung in verteilte Spiele-Programmierung in Racket	P - weitere Arbeiten an BV/Spiellogik	-
8	09.06.16	P - weitere Arbeiten an BV/Spiellogik	P - weitere Arbeiten an BV/Spiellogik	<i>Zwischen-Präsentation erstellen</i>
9	16.06.16	P - weitere Arbeiten an BV/Spiellogik	S - Zwischen-Präsentationen	<i>Feinentwurf anfertigen</i>
10	23.06.16	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	<i>Feinentwurf abgeben</i>
11	30.06.16	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	-
12	07.07.16	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	<i>End-Präsentation erstellen</i>
13	14.07.16	P - weitere Arbeiten an Spiellogik	S - End-Präsentation der Praktikumsergebnisse	<i>Benutzer-/Entwickler-Handbuch erstellen</i>

bis zum 20.09.16 Abgabe von Benutzer- und Entwicklerhandbuch (und Quelltext)

Legende:

S Seminar (R-031)

P Praktische Übungen (Rechner-Räume D-011/012/013)

T (Theoretische) Vorlesungseinheiten (R-031)