# Forord

Denne rapport er et resultat af én studerende med baggrund fra det Samfundsvidenskabelige Basisstudium på Roskilde Universitet og er udarbejdet på bachelor-modulet B1på Datalogi i efteråret 2011. Projektet omhandler designet såvel som implementeringen af en netværksversion af spillet Othello udført i programmeringssproget Java. Denne rapport har haft til formål at dokumentere og reflektere over de føromtalte emner og dermed bidrage til at give læseren et billede af projektforløbet samt de problemstillinger som kan opstå i den forbindelse.

Rapporten er udarbejdet i henhold til de gældende regler som beskrevet i *”Råd og regler for projektarbejde på datalogis bachelormodul”* af lektor Mads Rosendahl ved Roskilde Universitet.

Under hele projektforløbet har vejleder Keld Helsgaun givet kompetent vejledning hvilket har været uvurderlig for en studerende som indledningsvist ikke besad den store erfaring inden for softwareudvikling og dokumenteringen af denne. Derfor vil jeg meget gerne takke Keld for hans vejledning og engagerede indsats igennem hele projektet.