# Resumé

Dette projekt har haft til formål at designe og implementere en netværksversion af spillet Othello i Java. Projektet tog udgangspunkt i en allerede eksisterende netværksversion af Othello, ved navn *NetOthello* fra 1996. Denne ældre version af Othello blev anvendt til at udforme de funktionelle-kravspecifikationer og er efterfølgende blevet benyttet igennem design- og implementeringsprocessen af dette projekts endelige prototype, *OthelloNet*. Rapporten har haft til formål at dokumentere hvordan udviklingsprocessen af *OthelloNet* har fundet sted. Fokusset for denne rapport har været på det overordnede design af *OthelloNet* og netværksstrukturen. Mere specifikt hvorfor valget er faldet på de valgte løsninger samt hvilke alternativer man med fordel kunne have valgt i stedet. Ved enden af dette projektforløb kunne det konkluderes at projektet opfylder den opsatte problemstilling dog med visse forbehold.

# Abstract

The primary goal of this project has been to design and implement a network version of the game Othello in Java. From the beginning, this project has been using a preexisting network version of Othello dating from 1996. The aforementioned version of Othello, entitled *NetOthello*, has been instrumental in the process of specifying the functional requirements for the final prototype of this project, *OthelloNet*. The aim of this report has been to describe and documents the development process of *OthelloNet*. The main focus of this report has more precisely been to document how the overall design- and network structure has come to be through the description of the theories used and their relevant alternatives. By the end of this project it could be concluded that the final prototype, *OthelloNet*, fulfills the requirements stated although with a few exceptions.