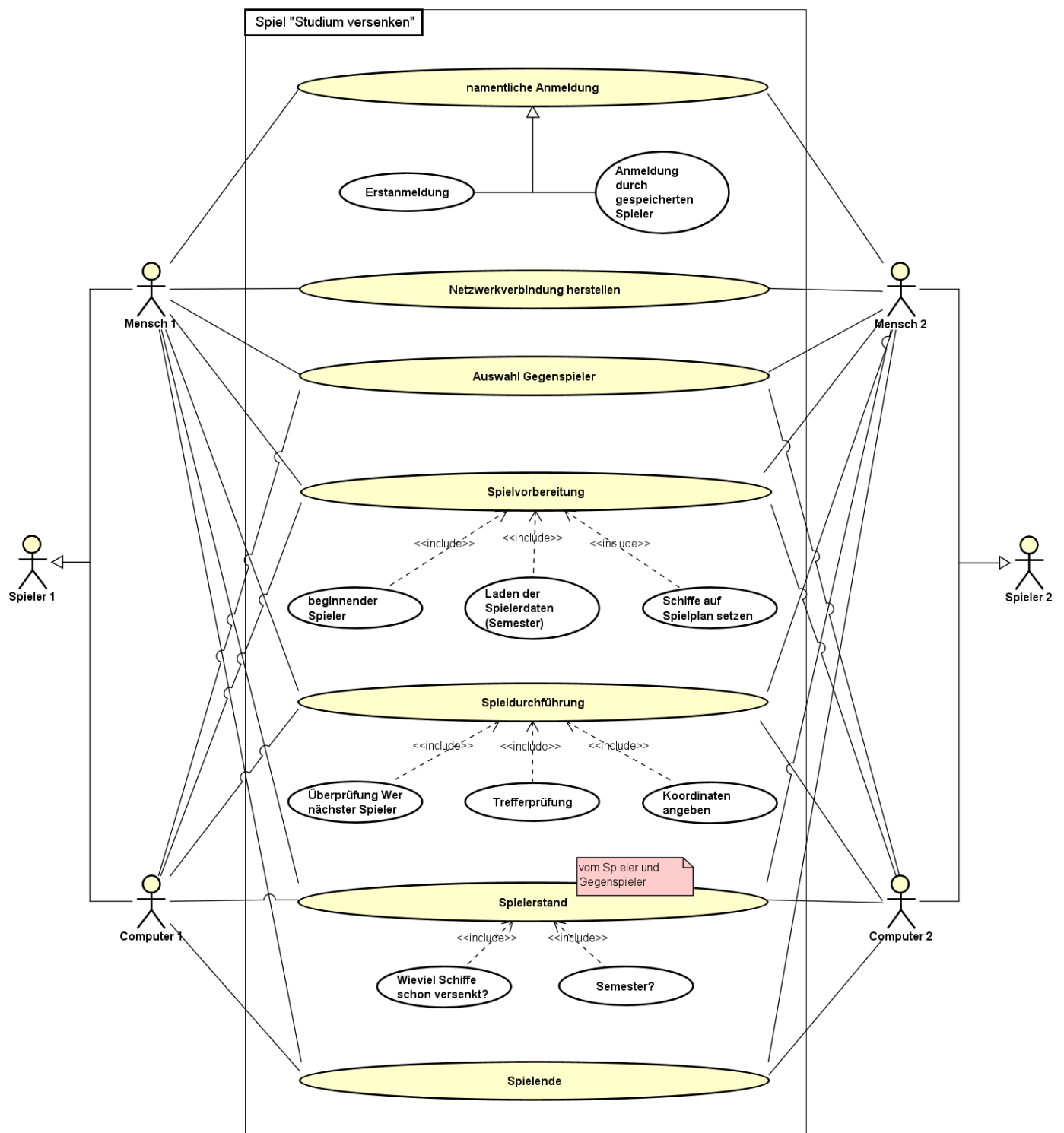


Programmierprojekt „Studium Versenken“

Gruppe 11

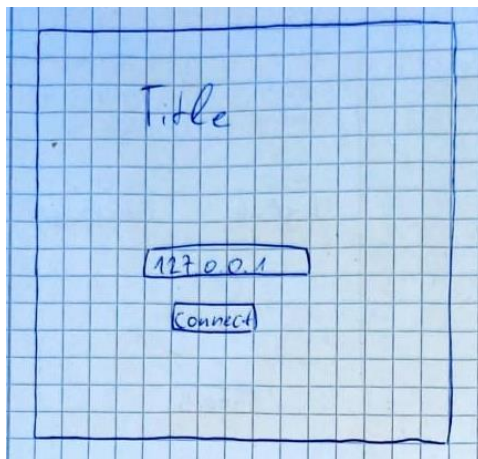
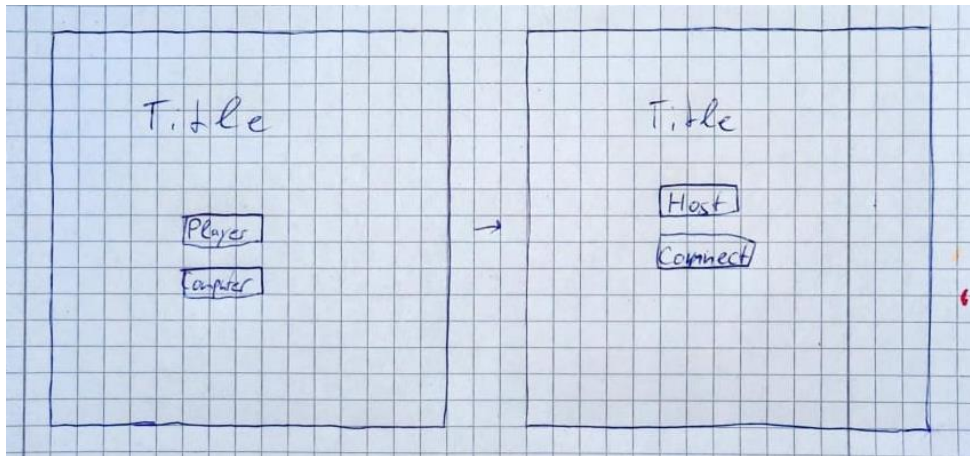
Alhafez, Suhaila – Koepchen, Henning – Kreuziger, Doreen – Le, Hoang An – Staub, Christian – Zhu, Siyuan

Anwendungsfalldiagramm:

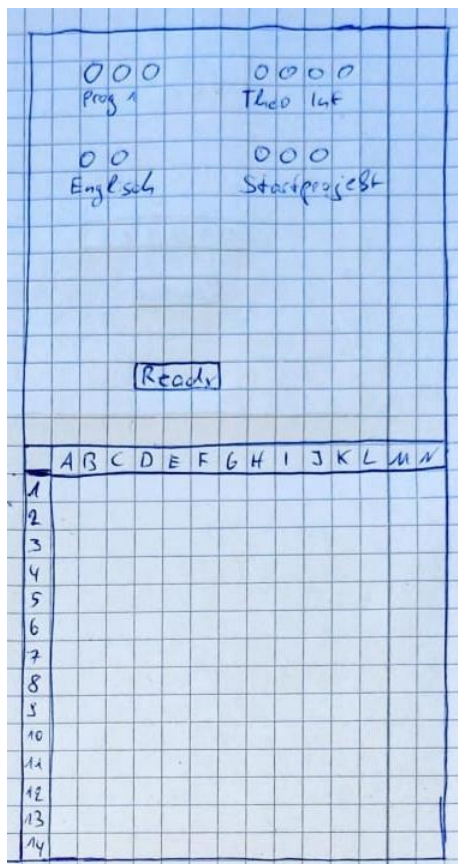


GUI-Design:

- 1) Zu namentliche Anmeldung, Netzwerkverbindung herstellen, Auswahl Gegenspieler



2) Zu Spielvorbereitung



3) Zu Spieldurchführung und Spielstand



Spielstand wird hier als Zeile eingefügt