# Projektbeschreibung: Online-Schiffeversenken für Zwei Spieler

## Ziel des Projekts

Entwicklung eines interaktiven, browserbasierten Spiels „Schiffeversenken“, das es zwei Spielern ermöglicht, gegeneinander anzutreten. Das Spiel soll in Echtzeit über das Internet funktionieren und eine einfache, intuitive Benutzeroberfläche bieten.

## Technologien

* HTML & CSS: Gestaltung der Spieloberfläche und Benutzerinteraktion.
* JavaScript: Spiellogik, Kommunikation mit dem Server.
* WebSockets (über Node.js): Echtzeit-Datenübertragung zwischen den Spielern.
* Optional: Java (Spring Boot) – Für die serverseitige Logik und WebSocket-Implementierung.

## Funktionsweise

* Spielstart: Zwei Spieler verbinden sich über ihre Browser mit einem zentralen Server.
* Spielaufbau: Jeder platziert seine Schiffe auf einem eigenen Spielfeld.
* Spielablauf: Die Spieler wechseln sich ab, um auf das gegnerische Feld zu schießen.
* Echtzeit-Kommunikation: Züge werden sofort an den Server gesendet und an den Gegner weitergeleitet.
* Spielende: Das Spiel endet, wenn alle Schiffe eines Spielers versenkt sind.

## Besonderheiten

Verwendung von WebSockets ermöglicht eine flüssige, verzögerungsarme Spielerfahrung.

Einfache Benutzeroberfläche für schnelle Einstieg und Spielspaß.

Erweiterbar um Features wie Chatfunktion oder Spielstatistiken.

## Zielsetzung

Dieses Projekt soll die Grundlagen der Webentwicklung sowie die Echtzeit-Kommunikation im Web demonstrieren. Es bietet eine praktische Anwendung für WebSockets und kann als Basis für komplexere Multiplayer-Spiele dienen.