

Natzn Projektdokumentation

Lennart Przygode, Malte Dethlefs, Julian Roosch

9. Oktober 2015

Inhaltsverzeichnis

0.1	Bedienungsanleitung	4
0.2	Entwicklerhandbuch	4
0.3	Softwarearchitektur	4
0.4	Projektauswertung	4
0.4.1	Was funktionierte?	4
0.4.2	Was lief unerwartet?	4
0.4.3	Ausblick	4
0.4.4	Tatsächlicher Aufwand	4

In diesem Projekt haben wir uns mit der Entwicklung eines Frameworks zur Implementation von Online-Spielen auseinandergesetzt - der Fokus lag dabei auf rundenbasierten Gesellschaftsspielen.

0.1 Bedienungsanleitung

0.2 Entwicklerhandbuch

€

0.3 Softwarearchitektur

$$\frac{e^{j2\pi ft} - e^{-j2\pi ft}}{2j} \Big|_{t=-T_0}^{T_0}$$

0.4 Projektauswertung

0.4.1 Was funktionierte?

0.4.2 Was lief unerwartet?

0.4.3 Ausblick

0.4.4 Tatsächlicher Aufwand