

Universität Leipzig - Softwaretechnik Praktikum 2014/2015

# Entwurfsbeschreibung

zum Projekt: Ein kartenbasiertes “Multiplayer”-Spiel

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Allgemeines</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Produktübersicht</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Grundsätzliche Struktur- und Entwurfsprinzipien</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Struktur- und Entwurfsprinzipien der einzelnen Pakete</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Datenmodell</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Testkonzept</b>	<b>7</b>
<b>7</b>	<b>Glossar</b>	<b>8</b>

## 1 Allgemeines

## **2 Produktübersicht**

### **3 Grundsätzliche Struktur- und Entwurfsprinzipien**

## **4 Struktur- und Entwurfsprinzipien der einzelnen Pakete**

## 5 Datenmodell

## **6 Testkonzept**

## **7 Glossar**