Schwierigkeiten beim Programmieren:

* Grundlegende Websocketimplementierung (Tutorial angeschaut und Beispiel nachprogrammiert 🡪 danach nach eigenen Vorstellungen und Wünschen umprogrammiert)
* Nachrichtenübetragung
  + Wie werden Nachrichten versendet (welche Methoden werden aufgerufen?)?
  + Wie müssen diese aussehen/aufgebaut sein (wie sieht das JSONObjekt aus?)?
  + Welche Mechanik greift, dass die versendete und erhaltene Nachricht vom System verarbeitet wird? (Decoder und Encoder – dazu müssen per Konfiguration diese beiden an die richtigen Objekte gebunden werden)
  + Weiterhin müssen entsprechende Nachrichten an alle Benutzer (Session) eine Nachricht bekommen, dass ein Objekt gezeichnet wurde.
  + Zudem müssen Nachrichten an alle gesendet werden, dass bspw. ein Objekt wieder gelöscht wurde.
    - Hierdurch kam die Frage, wie die Implementierung sinnvoll aussieht, damit nur möglichst wenig, aber effizienter Code produziert wird.
    - Um dies zu bewerkstelligen, werden einfach immer dieselben Methoden (möglichst vereinheitlicht) aufgerufen und die Buttons selbst rufen eine weitere Hilfs-Funktion auf, wodurch besagte Einheitsfunktion aufgerufen wird.
* Zuletzt sind Schwierigkeiten aufgetreten bei der Speicherung bzw. dem Downloaden des entstandenen Bildes sowie der Historie.
  + Hierzu gab es einige Hilfen im Internet, welche auf beide Szenarien angewendet werden konnten.