# Einleitung

Die Ausgangssituation

Beschreibung der Lösung

Rahmenbedingungen

# Konzepte

# Verwendete Programmmuster

Muster:

MVVM wobei bei Javafx das Muster speziell ergänzt (Controller) wird, um die Beziehungen zu realisieren

# Struktur der SW

Klassendiagramm

# Automatischer Löser

Algorithmen 1 2 3

Welche wurde letztendlich verwendet und warum:

# Benutzerdokumentation

Einsatzbereich

GitHub

Zeitplan

Optionen des Spiels und Navigation

Hardware / Software

Geschwindigkeit:

Speichergrösse:

Datentransport in der Software

# Quellen