

Hier sollte etwas sehr abstraktes stehen, fast schon unsichtbar

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Spielideen	3
2.1	Umsetzung virtueller Spiele in der physischen Welt	3
2.2	Integration einer virtuellen Welt in Bewegungsspiele	4
3	Spielkonzepte	5
3.1	Integration virtueller Objekte in die physische Umgebung . .	5
3.2	Darstellung der physischen und virtuellen Umgebung	6
3.3	Kompass	7
3.4	Arkustische und haptische Orientierungshilfen	8
3.5	Synchronisation zwischen mobilen Endgeräten	9
3.6	Kollision virtueller Objekte	10
3.7	Einsammeln von Objekten	11
3.8	Geschwindigkeitsmessung	12
3.9	Mensch-Maschine-Kommunikation	13
3.10	Chat	14
4	Technische Loesungen	15
4.1	Positionsermittlung	15
4.1.1	LocationManager vs LocationClient	15
4.1.2	Genauigkeit	15
4.2	Kollisionsabfrage	16
4.2.1	Kollisionsabfrage über Abstandsmessung	16
4.2.2	Kollisionsabfrage über Linienintersektion	16
4.3	Kartendarstellung mit Android	17
4.3.1	GoogleMaps vs OpenStreetMaps	17
4.4	Server-Client-Kommunikation	18
4.4.1	Serverseitige vs Clientseitige Logik	18
4.4.2	Übersicht Server-Technologien	18
4.4.3	Umsetzung mit ZeroMQ	18
4.5	GUI	19
4.6	AndereSensorik	20

5	Implementation von Beispielapps	21
5.1	Snake	21
5.1.1	Spielidee	21
5.1.2	Spiellogik	21
5.1.3	Umgesetzte Features	21
5.2	Snake	22
5.2.1	Spielidee	22
5.2.2	Spiellogik	22
5.2.3	Umgesetzte Features	22
6	Fazit	23
7	Ausblick	24
7.1	Weitere Features	24
7.2	Weitere Spiele	24

Kapitel 1

Einleitung

Hier steht das Vorwort

Kapitel 2

Spielideen

2.1 Umsetzung virtueller Spiele in der physischen Welt

bla bla bla bal

2.2 Integration einer virtuellen Welt in Bewegungsspiele

blub blub blub blub

Kapitel 3

Spielkonzepte

3.1 Integration virtueller Objekte in die physische Umgebung

blog blog blog blog

3.2 Darstellung der physischen und virtuellen Umgebung

Bitte hier einen sinnvollen Text einfügen

3.3 Kompass

OOOOOOOOOOOOORIENTIEEERUNG

3.4 Arkustische und haptische Orientierungshilfen

Und hier wieder einfügen.

3.5 Synchronisation zwischen mobilen Endgeräten

Und hier wieder einfügen.

3.6 Kollision virtueller Objekte

teeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeest

3.7 Einsammeln von Objekten

teeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeest

3.8 Geschwindigkeitsmessung

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaargh

3.9 Mensch-Maschine-Kommunikation

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaargh

3.10 Chat

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaargh

Kapitel 4

Technische Loesungen

4.1 Positionsermittlung

4.1.1 LocationManager vs LocationClient

Location, Location, Location

4.1.2 Genauigkeit

Ich kann zielen, aber mit der Schüssel brauch ich das nicht

4.2 Kollisionsabfrage

4.2.1 Kollisionsabfrage über Abstandsmessung

waaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah

4.2.2 Kollisionsabfrage über Linienintersektion

uhhhhh das war knapp

4.3 Kartendarstellung mit Android

4.3.1 GoogleMaps vs OpenStreetMaps

Reaaaaaaaaaaaaady?? FIGHT!!!!!!

4.4 Server-Client-Kommunikation

4.4.1 Serverseitige vs Clientseitige Logik

Lebet lange und in Frieden

4.4.2 Übersicht Server-Technologien

Tech Tech Tech

4.4.3 Umsetzung mit ZeroMQ

Ist es ein Vogel? Ein Flugzeug? Nein!! ES IST ZeroMQ !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!inself

4.5 GUI

HUIIIIIII ihr kommt die GUUUUUUUUUUI

4.6 AndereSensorik

Seeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeensation

Kapitel 5

Implementation von Beispielapps

5.1 Snake

5.1.1 Spielidee

aaaaaaaaarg gkls akj dasdlj ad ka kd askd

5.1.2 Spiellogik

aaaaaaaaarg gkls akj dasdlj ad ka kd askd

5.1.3 Umgesetzte Features

aaaaaaaaarg gkls akj dasdlj ad ka kd askd

5.2 Snake

5.2.1 Spielidee

aaaaaaaaarg gkls akj dasdlj ad ka kd askd

5.2.2 Spiellogik

aaaaaaaaarg gkls akj dasdlj ad ka kd askd

5.2.3 Umgesetzte Features

aaaaaaaaarg gkls akj dasdlj ad ka kd askd

Kapitel 6

Fazit

Hier sollte das Fazit Stehen

Kapitel 7

Ausblick

7.1 Weitere Features

Features featuring more Features

7.2 Weitere Spiele

Mögen die Spiele beginnen