Inhaltsverzeichnis

| 1 | Vor | rwort | 3 | | | | | | |
|---|-------------------|--|---|--|--|--|--|--|--|
| 2 | Hintergrundwissen | | | | | | | | |
| | 2.1 | Softwareentwicklung mit Android | 4 | | | | | | |
| | 2.2 | Kartendarstellung | 4 | | | | | | |
| | | 2.2.1 GoogleMaps und GooglePlay Services | 4 | | | | | | |
| | | 2.2.2 OpenStreetMaps | 4 | | | | | | |
| | 2.3 | Datenuebertragung | 4 | | | | | | |
| | | 2.3.1 Http Requests | 4 | | | | | | |
| | | 2.3.2 Http Requests | 4 | | | | | | |
| | 2.4 | Mathematisches | 4 | | | | | | |
| 3 | Organisation 5 | | | | | | | | |
| | 3.1 | Arbeitsaufteilung | 5 | | | | | | |
| | 3.2 | Tools | 5 | | | | | | |
| | | 3.2.1 Skype | 5 | | | | | | |
| | | 3.2.2 Emailverteiler | 5 | | | | | | |
| | | 3.2.3 GitHub | 5 | | | | | | |
| 4 | Dro | jektentwicklung | 6 | | | | | | |
| 4 | 4.1 | Historie | 6 | | | | | | |
| | 4.1 | Features | 6 | | | | | | |
| | 4.2 | | 6 | | | | | | |
| | 4.3 | Modi | U | | | | | | |
| 5 | \mathbf{Pro} | jektarchitektur | 7 | | | | | | |
| | 5.1 | Der Android Client | 7 | | | | | | |
| | | 5.1.1 Aufbau der GUI | 7 | | | | | | |
| | | 5.1.2 Kommunikation | 7 | | | | | | |
| | | 5.1.3 Die Karte | 7 | | | | | | |
| | | 5.1.4 Die Karte | 8 | | | | | | |
| | | 5.1.5 Spiellogik | 8 | | | | | | |
| | 5.2 | Der ZeroMQ Server | 8 | | | | | | |
| | | 5.2.1 Aufbau | 8 | | | | | | |
| | | 5.2.2 Kommunikation | 8 | | | | | | |

| INHALTSVERZEICHNIS | | | | | | | | |
|--------------------|----------------|--|--|--|--|--|---|--|
| 5.3 Noch | bestehende Bug | | | | | | 8 | |

Vorwort

Hier steht das Vorwort

Hintergrundwissen

2.1 Softwareentwicklung mit Android

Hier steht der Text über Softwarentwicklung mit Android

2.2 Kartendarstellung

2.2.1 GoogleMaps und GooglePlay Services

Hier steht der Text ueber gms und gplays

2.2.2 OpenStreetMaps

Hier steht der Text über OpenStreetMaps

2.3 Datenuebertragung

2.3.1 Http Requests

Hier ist der Text $\tilde{A}\frac{1}{4}$ ber HTTP Requests

2.3.2 Http Requests

Hier ist der Text $\tilde{\mathbf{A}}\frac{1}{4}\mathbf{ber}$ Zero MQ

2.4 Mathematisches

Hier steht der Text $\tilde{\mathbf{A}}\frac{1}{4}\mathbf{ber}$ Mathematisches

Organisation

3.1 Arbeitsaufteilung

Teeeeeeeeeeet text text text

3.2 Tools

3.2.1 Skype

3.2.2 Emailverteiler

3.2.3 GitHub

Projektentwicklung

4.1 Historie

Dieser Text ist Geschichte

4.2 Features

Hier $k\tilde{A}\P$ nnten ihre Features stehen.

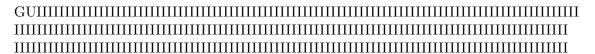
4.3 Modi

MODI, jede menge Modi

Projektarchitektur

5.1 Der Android Client

5.1.1 Aufbau der GUI



5.1.2 Kommunikation

5.1.3 Die Karte

OpenStreetMap vs. GoogleMaps

READY????! 3 2 1 FIGHT!!!!!!!!!!!

Fazit

AAAAAAND the WINNNNNER ISSSSS

5.1.4 Die Karte

LocationManager vs. LocationClient

READY????! 3 2 1 FIGHT!!!!!!!!!!!

Fazit

AAAAAAND the WINNNNNER ISSSSS

5.1.5 Spiellogik

Lebe lange und in Frieden.

5.2 Der ZeroMQ Server

5.2.1 Aufbau

fadi dksfia adfasdfk dkflajaldflaee aadferdfaerddadfetrdasdfressdr

5.2.2 Kommunikation

5.3 Noch bestehende Bug