

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Vorwort</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Hintergrundwissen</b>	<b>4</b>
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
<b>3</b>	<b>Organisation</b>	<b>5</b>
3.1	Arbeitsaufteilung . . . . .	5
3.2	Tools . . . . .	5
3.2.1	Skype . . . . .	5
3.2.2	Emailverteiler . . . . .	5
3.2.3	GitHub . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Projektentwicklung</b>	<b>6</b>
4.1	Historie . . . . .	6
4.2	Features . . . . .	6
4.3	Modi . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Projektarchitektur</b>	<b>7</b>
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

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	2
---------------------------	---

5.3 Noch bestehende Bug . . . . .	8
-----------------------------------	---

# Kapitel 1

## Vorwort

Hier steht das Vorwort

## Kapitel 2

# Hintergrundwissen

### 2.1 Softwareentwicklung mit Android

Hier steht der Text über Softwareentwicklung 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  $\tilde{A}_{\frac{1}{4}}$ ber Zero MQ

### 2.4 Mathematisches

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

# Kapitel 3

## Organisation

### 3.1 Arbeitsaufteilung

Teeeeeeeeeeeeext text text text

### 3.2 Tools

#### 3.2.1 Skype

blaaa  
blub

#### 3.2.2 Emailverteiler

tessst text tex text

#### 3.2.3 GitHub

Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog  
Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog  
Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog  
Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog  
Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog  
Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog  
Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog Blog

## Kapitel 4

# Projektentwicklung

### 4.1 Historie

Dieser Text ist Geschichte

### 4.2 Features

Hier könnten ihre Features stehen.

### 4.3 Modi

MODI, jede menge Modi

# Projektarchitektur

### 5.1.1 Aufbau der GUI

### 5.1.2 Kommunikation

### 5.1.3 Die Karte

## OpenStreetMap vs. GoogleMaps

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

AAAAAAND the WINNNNNNER ISSSSS .....

## LocationManager vs. LocationClient

AAAAAAND the WINNNNNNER ISSSSS .....

Lebe lange und in Frieden.

fadi dksfia adfasdfk dkflajaldflae aadferdfaerddadfetrdsdfressdr

blaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaa aa  
 aaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaa blaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaaaaaa  
 aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aa  
 aaaaaaa blaaa  
 aaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

[illegible]