1. Einleitung
2. Grundlagen

* Client/Server
* Patterns mit Singelton, Polymorphismus, History

1. Spielidee

* Marktanalyse (Kaufverhalten)
* Regelwerk

1. Implementierung

* Fachkonzept (Klassendiagramm, Usecases,..)
* Mockup
* Formeln

1. Tests

* Real life testing 24h
* JUnittest