Abstract

In dieser Maturaarbeit geht es um die Entwicklung eines Computerspiels mit Java und der Library Jeda. Das Kartenspiel Tichu wurde während dieser Arbeit als Computerspiel mit Verwendung von Client-Server-Kommunikation und einer grafischen Oberfläche umgesetzt.

Im Theorieteil setzt sich diese Maturaarbeit mit Client-Server-Kommunikation, dem TCP/IP-Modell und dem Delegations-Event-Modell auseinander.

In einem nächsten Teil wird das Kartenspiel Tichu und seine groben Regeln erklärt.

Im anschliessenden Teil über das Programm Design wird der grobe Ablauf der Planung beschrieben.