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. Des Weiteren werden in dieser Maturaarbeit die Regeln des Kartenspiels Tichu erklärt, die Vorgehensweise nach dem Wasserfallmodell, welches in dieser Arbeit umgesetzt wurde, erläutert, der Ablauf der Planung der Software beschrieben, die Implementierung der wichtigsten Programmelemente wie der Kommunikation, der Spiellogik und der Grafik erklärt und die Testszenarien, nach welchen das Programm getestet wurde beschrieben.