# Inhaltsverzeichnis

1. Abstract

2. Vorwort

3. Zielsetzung

4. Theorie

4.1 Client-Server-Kommunikation

4.2 TCP/IP

4.3 Delegations-/Eventmodell

5. Tichu

6. Design

7. Implementierung

7.1. Kommunikation

7.2. Spiellogik

8. Testen

9. Anhang