

Sudoku-Online

4. Semester

*Von Jan Getschmann, Christian Kracht und
Carolin Kuessner*











- Motivation
- Funktionen
- Vorführung
- Designentscheidungen
- Datenbank
- Visionen














- Sudoku ein guter Zeitvertreib
- Projektmitarbeiter spielen selber gerne Sudoku

- Registrierung
- Login/Logout
- Spielen
- Status
- Mail-Verifikation
- Profil (Statistiken)
- Bestenlisten

- Nun könnt ihr die Anwendung bewundern ;)

- Nutzung von Bootstrap
- Umsetzung nahezu ausschließlich in HTML/CSS
- „Weniger ist mehr“

v sudoku nutzer	
	NutzerID : int(10)
	Nutzername : varchar(20)
	EchterName : varchar(30)
	NutzerPW : varchar(100)
	Mail : varchar(30)
	# verifiziert : tinyint(1)
	◆ Geschlecht : enum("nicht festgelegt", "männlich", "weiblich")
	■ RegistriertSeit : timestamp
	# SpielerID : int(10)
	Status : text

v sudoku spiele	
	SpielerID : int(10)
	# gewSpiele : int(6)
	# gewSpieleLeicht : int(6)
	# gewSpieleMittel : int(6)
	# gewSpieleSchwer : int(6)
	# gewSpieleExtrem : int(6)
	# zeitLeicht : double
	# zeitMittel : double
	# zeitSchwer : double
	# zeitExtrem : double
	# Elo : int(5)
	# DuelleGew : int(6)
	# DuelleGes : int(6)

- Fortschritt speichern
- Start-/Stopp-Funktionen
- Battlemodus
- Verschiedene Feldertypen

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit.

*Jan Getschmann, Christian Kracht und
Carolin Kuessner*