**Projektvorschläge OOP Feb 19**

# 4 Gewinnt

Ein 4 Gewinnt Spiel objektorientiert implementieren. Auf der Konsole ist völlig ausreichend, wer es sich zutraut, kann gerne die grafische Oberfläche versuchen.

Unsere erste „Datenbank“

Seither war es uns nicht möglich Daten abzuspeichern. Wer das ändern möchte, der sich damit beschäftigen, Daten in einer Textdatei abzuspeichern und diese auch wieder auszulesen.

# Wie ist das Wetter in ….

Es gibt so viele Wetterdienste im Web, doch wie binde ich sie in Java sein? Wer den Umgang mit APIs üben möchte, sollte hier einen Blick darauf werfen.

# Konsolenskript

Seither haben wir immer direkt gesagt, was der Nutzer eingeben soll. Wäre es nicht spannender, wenn wir Befehle wie „startgame tictactoe“, „quit“ oder „save game“ annehmen könnten?  
Wer sein eigenes Konsolenskript schreiben möchte, sollte sich damit beschäftigen.

# Webserver (Fortgeschritten!)

Websites sind uns allen bekannt, doch wie funktionieren Sie eigentlich? Wie setze ich einen Webserver in Java auf? Wer sich dafür interessiert, sollte sich mit dem Framework Spring Boot auseinandersetzen.

# Netzwerk Chat

Wer sich gerne mit Netzwerken beschäftigt, der möchte evtl. auch Daten von einem PC zum anderen senden. Ein erster Chat wäre ein guter Anfang. Mehrere Threads werden nötig sein um gleichzeitig zu senden und zu empfangen.

# Netzwerk Game

Wer sein erstes Spiel geschrieben hat, hat schon einiges erreicht! Wäre es aber nicht noch schöner, wenn wir auf verschiedenen Rechnern zusammen spielen könnten? Ähnlich dem Netzwerk Chat, werden wir auch Daten übers Netzwerk senden und so an zwei Rechnern zusammen spielen.