1. **Spiel**

* Minesweeper mit Multiplayer (2 Spieler)
* Ein Spielzug besteht aus:
  + 0-3 (?) Flaggen platzieren
    - Flagge richtig => +1 Punkt
    - Flagge falsch => -1 Punkt
  + 1 Feld aufdecken => Ende
* Spieler mit den meisten Punkten gewinnt (bei komplett aufgedecktem Feld)
* Bombe aufgedeckt => sofort verloren
* Zeit wie bei Schach
* Evtl. Chat

1. **Technisches**

* Sprache: C#
* GUI-Framework: WPF
* Versionsverwaltung: git via GitHub
* IDE: VisualStudio
* 2 Clients, wovon einer auch Server ist (vgl. LAN-Welt in Minecraft)
* Doppel-Duplex-Verbindung zwischen Client und Server
* Client schickt Spielaktionen an Server
* Server schickt neues Spielfeld (und andere Spielaktionen, z.B. Zeit, Chat) an Clients