

Dokumentation

Dokumentation für Simulationstechnik
im Master-Studiengang [\[Angewandte Informatik\]](#)
an der Ruhr-Universität Bochum
im Wintersemester 2014/15

Verkehrssimulation in C++

Projektteilnehmer:

B. Sc. Christian Andreas Mielers (108011204956)
B. Sc. Phil Yannick Schrör (108011214024)

Projektbetreuer:

M. Sc. Markus Scheffer

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Annahmen	2
3	Umsetzung	3
4	Ergebnisse	4
5	Fazit	5
	Literatur	6

1 Einleitung

2 Annahmen

3 Umsetzung

4 Ergebnisse

5 Fazit

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln. asdf [BW00]

In Kapitel 1 (S. 1) steht Shit. In Foobar (2, S. 2) bla

Literatur

- [BW00] Werner Brilon and Ning Wu. Kalibrierung von Zellular-Automaten für die Simulation des Verkehrsflusses. *Straßenverkehrstechnik*, 6/2000.