

Forschungsfragen:

1. Wie kann man ein Webgame für alle mobilen Endgeräte implementieren?
2. Wie kann man ein auf dem Complementarity Pattern basierendes Webgame für alle mobilen Endgeräte implementieren?
3. Auf welche Arten lassen sich mobile Endgeräte für ein Webgame verbinden?
4. Was ist die effizienteste Art mehrere mobile Endgeräte für ein Webgame zu verbinden?
5. Wie kann man mobile Endgeräte am effizientesten für die Steuerung eines einfachen Multiplayer Webgames einsetzen?
6. Welche Techniken gibt es, um mobile Endgeräte als Controller für ein Browsergame zu nutzen?

Titel:

1. Mobile Endgeräte als Controller - Implementierung eines webbasierten Minigames, das mobile Endgeräte zur Steuerung verwendet.
2. Complementarity Pattern - Implementierung eines webbasierten Minigames, das mobile Endgeräte als Controller einbindet.
3. Implementierung eines Multiscreengames - Auf welche Arten lassen sich mobile Endgeräte für ein Webgame verbinden?
4. Implementierung eines geräteübergreifenden Spiels – Wie lassen sich mobile Endgeräte als Controller nutzen?
5. Implementierung eines Multiscreengames - Wie lassen sich mobile Endgeräte als Controller nutzen?
6. Welche Techniken gibt es, um mobile Endgeräte als Controller für ein Browsergame zu nutzen?
7. Implementierung eines geräteübergreifenden Spiels - Welche Techniken gibt es, um mobile Endgeräte als Controller für ein Browsergame zu nutzen?
8. Complementarity Pattern - Was ist die effizienteste Art, mehrere mobile Endgeräte für ein Webgame zu verbinden?
9. Mobile Endgeräte als Controller - Auf welche Arten lassen sich mobile Endgeräte für ein Webgame verbinden?
10. Wie kann man mobile Endgeräte am effizientesten für die Steuerung eines einfachen Multiplayer Webgames einsetzen?