

Abgabedokument

Teilaufgabe 2

Prototype des Clients

Nachname, Vorname	Kral Daniel
Matrikelnummer	a11908284
E-Mail-Adresse	a11908284@unet.univie.ac.at
Datum	21. Oktober 2024

1 Aufgabe 2: Quellen dokumentieren

1.1 Netzwerk

- **Übernommenen Teile:** Für die vorgenommene Abstraktion in der `GameServerClient`-Klasse habe ich mir die Dokumentation von dem Spring Framework angesehen, aber keines der Beispiele direkt übernommen.
- **Quellen:** [Dokumentation von WebClient](#)

1.2 Kartengenerierung

- **Übernommenen Teile:** Bei der Kartengenerierung habe ich weder Teile übernommen, noch mich an ein externes Konzept gehalten. Ich habe mich ausschließlich bei der Kartenvalidierung konzeptuell an den Floodfill-Algorithmus gehalten, aber auch hier nichts direkt übernommen.
- **Quellen:** [Wikipedia-Artikel zu Flood-Fill-Algorithmus](#)

1.3 Wegfindung

- **Übernommenen Teile:** Für die Wegfindung habe ich den A*-Algorithmus implementiert so wie auf der angegebenen Seite beschrieben, habe diesen aber stark an die eigenen Datenstrukturen und Gegebenheiten angepasst.
- **Quellen:** [Beschreibung des A*-Such-Algorithmus](#)

1.4 Datenstrukturen

- **Übernommenen Teile:** Keine übernommenen Teile.

1.5 Business Logik

- **Übernommenen Teile:** Keine übernommenen Teile.

1.6 Sonstige Quellen

- **Übernommenen Teile:** Keine übernommenen Teile.