

Nützliche Links - Sheet1

	Link	Beschreibung
	http://cs.lmu.edu/~ray/notes/javanetexamples/#chat	Gute Beispielprogramme zu einfachen Beispielprogrammen, die auf einer Client-Server Archidektur basieren
	http://www.gabrielgambetta.com/client-server-game-architecture.html	Artikelserie zu Client-Server Games
	http://p9.cs.unibas.ch/cs108/2019/#	Seite Milestones und Anforderungen
	https://github.com/TDElliott/MotherLoad	MotherLoad in GitRepository
	https://users.cs.duke.edu/~chase/cps196/slides/sockets.pdf	Gute Präsentation zu Server-Client Kommunikation und HTTP
	https://gafferongames.com/categories/building-a-game-network-protocol	Game-Network Communication
	https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/2s74pj/writing_a_game_server_protocol_parts_15_ongoing/	Gute Einführung in Game-Server Protocols
	https://www.javaworld.com/article/2077322/core-java/core-java-sockets-programming-in-java-a-tutorial.html?page=2	Socket Programming
	https://www.baeldung.com/udp-in-java	UDP Programming
	https://www.codejava.net/java-se/networking/java-udp-client-server-program-example	UDP Server/Client example
	https://developer.valvesoftware.com/wiki/Source_Multiplayer_Networking	Multiplayer Networking
	https://www.youtube.com/watch?v=785wl448Jds	Tutorial zu Java Netzwerk-Game-Programming
	https://github.com/AlmasB/FXGL	Externe, erlaubte Library für Games
	https://www.gamasutra.com/view/feature/3218/java_network_game_programming.php?print=1	Guter Artikel über Java Network programming
	http://www.tutorialspoint.com/java/java_networking.htm	Weiterer Link zu Java Network programming
	https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/73386/Artem_Moskalev_thesis.pdf?sequence=1	Arbeit über ein Spiel
	http://ael.gatech.edu/cs4455f13/files/2013/08/Networking_Multiplayer.pdf	Vortrag über Netzwerk programmierung