

WaterWizards

Justin Dewitz, Max Kondratov, Erick Zeiler, Julian iNachnamej

17. Juli 2025

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Rollen des Projektes

Ansprechpartner

Tech Stack

Architektur

UI

Server/Backend

Shared

Backend - Client Kommunikation

Wiki

Erfahrungen und Fazit

Einleitung

- ▶ Was ist WaterWizards?
 1. Multitplayer Real-Time Schiffe versenken
 2. Angriff durch Zauber, die durch Karten repräsentiert werden
 3. Ziel: Zerstörung der gegnerischen Schiffe
- ▶ Warum WaterWizards?
 1. Schiffe versenken ist ein Klassiker
 2. Durch Real-Time wird es dynamischer
 3. Für jede Altersgruppe interessant

Rollen des Projektes

Ansprechpartner

Tech Stack

Das ist unser Tech Stack:

Architektur

Server/Backend

Shared

Backend - Client Kommunikation

Erfahrungen und Fazit