

Semesterprojekt: Architekturdokumentation

Mensch ärgere Dich nicht!

Martin Puse
Matr. 853001

Marcel Pillich
Matr. 863121

Abstract—The abstract goes here.

I. EINLEITUNG/ZIELSETZUNG

Ziel war es, ein "Mensch ärgere Dich nicht" zu implementieren, das mittels einer DSL variable Spielfelder erzeugen kann. Im Verlauf der Architekturdokumentation wird sowohl auf die Besonderheiten der Implementierung, als auch auf die verwendeten Design-Patterns und den Code-Generierungsansatz eingegangen. Abschließend wird ein Fazit formuliert, das die Erfahrungen und Ergebnisse zusammenfasst.

II. ANFORDERUNGEN AN DIE APPLIKATION

III. IMPLEMENTIERUNG

IV. GENUTZTE DESIGN PATTERN

A. MVC

B. Singleton

V. CODE-GENERIERUNG

VI. FAZIT

ACKNOWLEDGMENT

The authors would like to thank...

REFERENCES

- [1] H. Kopka and P. W. Daly, *A Guide to L^AT_EX*, 3rd ed. Harlow, England: Addison-Wesley, 1999.