**Vorüberlegungen zum Hauptprojekt**

Was kann ich:

* Ingenieurwissenschaften, d.h. 4 Semester Mechanik und 3 Semester Numerische Mathematik. D.h. wenn wir entscheiden ein Spiel wie Bridge-Builder zu machen, wird es nicht an der Implementierung der Löser scheitern.
* UML, Modellierung, Anwendung von Nebenläufigen Prozessen mit C++

Was interessiert mich:

* Ein Spiel wie Mini Metro, wo man sich mit Graphentheorie, Algorithmen auf Netzen, Nebenläufigkeit beschäftigt.
* Besuche jetzt Rechnernetze, Automatentheorie, Algorithmen und Datenstrukturen (viel Programmierung).

Was möchte ich nicht machen:

* Ein Spiel wie Lazer Maze, da ich den Mehrwert wie bei den anderen Spielarten nicht erkenne.

Prioritäten:

1. Mini Metro o.Ä.
2. Bridge builder / physics o.Ä
3. Lazer