

Inhaltsverzeichnis

Thomas	Fatih	1	Einleitung & Motivation	2
		2	Grundlagen	2
Thomas		2.1	Framework	2
Fatih		2.2	GPS (Global Positioning System)	3
Thomas		2.3	Pervasive Gaming	4
Fatih		2.4	Web Services	5
		2.5	Context Awareness	5
		3	Projektziele	6
Thomas		3.1	Vision	6
Fatih		3.2	Szenario	6
		3.2.1	Vorbereitung des Spiels (Szenario-Abschnitt 1)	7
		3.2.2	Spielablauf (Szenario-Abschnitt 2)	7
Thomas		3.3	Anforderungen	8
		3.3.1	Technische Anforderungen	8
		3.3.2	Fachliche Anforderungen	9
		4	Konzept	9
Fatih		4.1	Vorgehen	9
		4.2	Client-Architektur	10
Thomas		4.2.1	Komponenten	11
Fatih		4.2.2	Zusammenspiel der Komponenten	12
		4.3	Umsetzung	13
Thomas	Fatih	4.3.1	Realisierung	13
Thomas		4.3.2	Test	18
Fatih		4.3.3	Deployment & Betrieb	18
Thomas	Fatih	5	Fazit	19
		5.1	Bewertung	19
		5.2	Erweiterungsmöglichkeiten	20
		A	Anhang	21
		A.1	Schnittstellen zwischen Client und Server	21
		A.2	Ablaufdiagramme	23
		A.3	Tests	26
		A.4	Event-Mechanismus	28
		A.5	XML-Route	29
		A.6	config.xml	30
			Literatur	31