

# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis .....	3
Vorwort .....	5
Projektarbeit in den Fächern Mathematik und Informatik .....	7
Computerspiele entwickeln und programmieren .....	12
Modellierung und Implementierung eines Netzwerkspiels in Java (Klaus Bovermann, Klaus Dingemann) .....	15
Teambasierte Entwicklung eines Frameworks für „Point-and-Click“-Adventures (Christian Kemmer).....	38
Programmierung von Strategiespielen (Jürgen Zumdick) .....	60
Der Traum vom Fliegen – ein Quadropter als dreidimensionale Simulation (Volker Quade) .....	72
GPS erkunden und anwenden .....	84
Simulation des GPS (Global Positioning System) (Jürgen Zumdick) .....	86
Das GPS gesteuerte Schiff (Christian Opitz).....	103
Kurven und Graphen .....	113
Ein Routenplaner für Fußgänger (Timo Leuders).....	115
Parametrisierte Kurven oder kriegt Johnny Vollgas die Kurve? (Mirko Igel).....	126
Wie bewegt man sich auf einer Fahrt im Break Dancer? (Heinz Laakmann) .....	134
Autobahnkreuz-Linksabbiegungen: Überwurf (Heinz Böer) .....	148
Mathematik trifft auf Wirklichkeit (Burckhard Müller) .....	167
Vom Niesen zur Pandemie! – SARS / H5N1 / MKS .....	169
Wie wirken Wirkstoffe wirklich?.....	185
Testen bis der Arzt kommt.....	205
Verzeichnis der Herausgeber(in) und der Autoren .....	230