1. Projektarchitektur
2. Server
   1. Das Märklin-Protokoll (UDP)
   2. Das Server-Client-Protokoll (TCP)
3. Client
   1. Kommunikation mit dem Server
   2. Models - Statusabbilder der zu steuernden Objekte
4. GUI
   1. Views – Dynamisches Einbinden von .fxml Dokumenten zur Laufzeit
   2. Controller – Reagieren auf Ereignisse in der GUI und auf dem Gleis
5. Vergleich Anforderungen – Leistungen
6. Ausblick