

Implementierung eines Brettspiels inklusive KI

Felix Reidl, Peter Rossmanith, Fernando Sánchez Villaamil

Lehr- und Forschungsgebiet
Theoretische Informatik



25. März 2014

Hallo!

Ziel des Praktikums

Worauf es hinausläuft

- Zwei Teams implementieren die Spiellogik, Netzwerkprotokolle und schließlich eine KI für das Spiel *Das verrückte Labyrinth*
- Wir bauen auch eine KI
- Am Ende werden wir ein Turnier austragen!
 - Mit Popcorn
 - Der Gewinner darf ein ganzes Jahr lang damit angeben, dass er gewonnen hat.
 - **Letztes Mal haben wir gewonnen.**

Worum es geht

- Ihr müsst als **Team** programmieren, d.h.
 - Fähigkeiten erkennen und einsetzen
 - Konflikte klären (Welcher Codestyle? Netbeans oder Eclipse? Wieso mache ich eigentlich die ganze Arbeit?)
 - Viele kleine Dinge besprechen

⇒ Es ist wirklich anders als alleine oder zu zweit!

- Werkzeuge und Konzepte kennenlernen
 - Sprache: Java
Nein, Ihr könnt kein C++ verwenden.
 - Entwicklungsumgebung: Netbeans, IntelliJ oder Eclipse
 - Versionskontrolle: Git
 - Fähigkeiten: KI-Programmierung, Nebenläufigkeit, Refactoring, Design Patterns

Organisatorisches

Wöchentliche Termine

- **Dienstag, 10:15–11:00:** Raum 5055
Wir stellen euch etwas nützliches vor.
- **Freitag, 14:15–16:30:** Raum 5055
Teamvorträge! Jeder muss mal ran!
- Erster Termin ist der **8. April.**

Umfrage: Programmiererfahrung?

Teambildung!

- **Schokoteam:**

Markus, Thies, Matthias, Marius

- **Gutes-Eis-Team:**

Malte, Christopher, Cathrin, Oliver, Christian

Hausaufgabe

- Trefft euch im Team
- Wählt einen **Teamnamen***
- Wählt ein **offizielles Teamgetränk**

Viel Erfolg!