

Implementierung eines Brettspiels inklusive KI

Fernando Sánchez Villaamil, Felix Reidl

Lehr- und Forschungsgebiet
Theoretische Informatik

RWTHAACHEN

19. Oktober 2015

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~~ Wir haben eine.
- Am Ende werden wir ein Turnier austragen!
 - Mit Popcorn
 - Der Gewinner darf ein ganzes Jahr lang damit angeben, dass er gewonnen hat.
 - Die letzten beide Male 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

- **Montag, 11:15–12:00**, Raum 9U10
Wir stellen euch etwas nützliches vor.
- **Mittwoch, 13:15–15:30**, Raum 5052
oder **Freitag, 13:45-16:00**, Raum 9U10
Teamvorträge! Jeder muss mal ran!

Umfrage: Programmiererfahrung?

Teambildung!

- **Team Mittwoch**

Tobias Fischer, Aydin Alatas, Tobias Tinnemann, Nicolas Faber, Stefan Schmitz, Maximilian Hippler, Roni Cakar, Enis Zejnilovic

- **Team Freitag**

David Ernst, Uta Skorzinski, Joshua von den Hoff, Melanie Martini, Christian Fischer, Tim Göbel, Kim Phu Andy Tran, Nicolai Strodthoff

Das Spiel



Das Spiel



Hausaufgabe

- Trefft euch im Team
- Wählt einen **Teamnamen***
- Wählt ein **offizielles Teamgetränk**
- Schreibt uns Euren Teamnamen per Email
- Cloned das Git-Repository, dass wir für Euch erstellen
- Die Termine am Mittwoch und Freitag fallen diese Woche aus.

Viel Erfolg!