

Implementierung eines Brettspiels inklusive KI

Fernando Sánchez Villaamil, Philipp Künke

Lehr- und Forschungsgebiet
Theoretische Informatik

RWTHAACHEN

18. Oktober 2016

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.

Worum es geht

- Ihr müsst als **Team** programmieren, d.h.
 - Fähigkeiten erkennen und einsetzen
 - Konflikte klären (Welcher Codestyle? Netbeans oder Eclipse oder IntelliJ? 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, 12:00–12:45** , Raum 9U10
Wir stellen euch etwas nützliches vor.
- **Mittwoch, 12:00–14:00**, Raum 4201b/4101
Teamvorträge! **Jeder muss mal ran!**

Umfrage: Programmiererfahrung?

Teambildung!

- **Team A**

René Pallenberg, Pascal Nowack, Tobias Holtdirk, Pascal Porta, Murat Simsek, Jacqueline Isabel Klöter, Tobias Biele, Max Böcker

- **Team B**

Linecker Bongumba, Ebru Cam, Milan Deruelle, Furkan Kocatürk, Andreas Koslowski, Jan-Hendrik Linnenbrink, Alexander Tegtmeier, Emre Yamen

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 fallen diese Woche aus.

Viel Erfolg!