

# Software-Praktikum 2011

Paolo G. Giarrusso

26. Mai 2011

# Organisation

Termin Prüfungsanmeldung: bis 17. Juni 2011.

Zwischenabnahme: Abgabe am 14. Juni 2011, Ergebnisse und Anmeldung am 16. Juni 2011.

Für die Endabnahme sollt ihr keine neue Funktionen implementieren, sondern alles fertig machen, Bugs korrigieren.

# Netzwerkprotokoll

Nicht alle haben das implementiert. Fragen?

Man muss es durch Abstraktion und Modularität (kleine Methoden) implementieren.

Sucht durch ihre Bibliotheken! `Scanner`, oder mindestens `String.split()`.

Versucht, etwas schon bestehendes nicht noch mal zu erfunden.

Fragil Quelltext.

## Nächste Abgaben

Die graphische Benutzeroberfläche oder GUI: am Ende muss man spielen können, gegen ein andere Spieler, eure KI, oder irgendwelche andere Spieler am Server. Der Spieler kann mit eine komplette GUI alle Züge ausführen, die Spielregeln erlauben.

Erste Schritte: der Spieler kann der Spiel auswählen, mindestens für die Typ Spiels, die ihr zum Testen braucht. Z.B., 1 Spieler gegen 1 KI, 1 Spieler gegen der anderen Spieler auf den Server.

Danach, Punktestand zeigen. Und danach verfügbare Steine zeigen. Endlich sie nehmen, drehen und stellen.

Gleichzeitig können verschiedene Untergruppen oder Einzelne arbeiten.

Ein kleines Tutorial mit Links steht zur Verfügung.

## Eure KI testen

Implementiert Kommandozeile Optionen, mit den kann man dem Client sagen: "Verbind an den Spiel mit Name x (wo x eine Eingabe ist) und spiele."

Ich schlage vor, dass der Client zeigt auch die Züge.

Details in Aufgabenzettel.

Nützlich auch für KI-Wettbewerb.