



Prof. Dr. Ir. J.-P. Katoen

Viet Yen Nguyen, David R. Piegdon

Softwarepraktikum SS 2010

Implementierung heuristischer Algorithmen für Brettspiele

– Übungsblatt 6 –

Abgabe/Besprechung der Lösungen am 21.7.2010 im Seminarraum des Lehrstuhls

Aufgabe 1

Führen Sie eine Fehlerbeseitigung und Optimierung Ihres Clients im Hinblick auf den Wettbewerb durch. Sie können dazu auch weitere Verbesserungen der Algorithmen etc. vornehmen.

Aufgabe 2

Vervollständigen Sie die Kommentierung Ihres Quellcodes, um die Lesbarkeit des Codes zu verbessern.

Aufgabe 3

Erstellen Sie (mithilfe des von uns bereitgestellten Leveleditors) jeweils ein 2, 3, 4, 6 und 8 Spieler-Feld, das möglichst gut auf Ihren Client zugeschnitten ist. Dabei gilt die folgende Namenskonvention:

comp_i_jp.map (mit Gruppennummer *i* und Spieleranzahl *j*)

Achten Sie bitte darauf, dass die Level nicht zu klein werden und auch Besonderheiten wie Expansionssteine, Bonussteine, Choice- und Inversionssteine, Transitionen, Überschreibsteine und Bomben (mit angemessener Bombenstärke) enthalten.

Testen Sie Ihre Spielfelder, um zu verhindern, dass Spieler vor ihrem ersten Zug bereits ausgelöscht sind.

Fügen Sie Ihre Level Ihrem SVN-Repository hinzu. Legen Sie dazu auf der obersten Ebene Ihres SVN-Repository-Baums ein Verzeichnis **compMaps** an, in dem Sie diese Spielfelder speichern.