

Aufgabe 2

Dokumentation des Strategy Patterns in unserer Implementation:

Das *handle* und die *strategies* befinden sich im package `...entity.fancy`. Das *handle* wird durch das interface *FancyHandle* modelliert. Die *ConcreteStrategies*, welche dieses implementieren, heißen *ChineseWallStrategy*, *EarthQuakeStrategy*, *FloodingStrategy* und *EmptyStrategy*. *FancyHandle* enthält lediglich eine Methode, nämlich *action(int,Player)*. Diese wird von der *Map* aufgerufen und führt das entsprechende event aus. Die *EmptyStrategy* war zwar nicht gefordert, aber ermöglicht es in unserer implementation, auch ohne fancy events zu spielen. Der Client/Context unseres Strategy Patterns ist lediglich die Klasse *Map*. Sie übergibt sich selber, wenn sie die action auslöst.

Aufgabe 3

Damit die KI halbwegs fair arbeitet, sollte sie so arbeiten, als gäbe es keine besonderen Kanten. Hierfür würde es in unserer Implementation genügen, die Map-Kopien die beim "Vorausschauen" angelegt werden, ohne Edge mit "Fancy-Eigenschaften" zu erstellen, z.B. mit `Map.setFancyID(-1)`. Weiterhin müsste man für ein besseres Spielerlebnis vermutlich dafür sorgen, dass die AI zu einem bestimmten Anteil Fehlentscheidungen trifft, was man mit Pseudozufall und Normalverteilung implementieren könnte.