

WPM Künstliche Intelligenz

Projekt:

“Schiffe-Versenken”

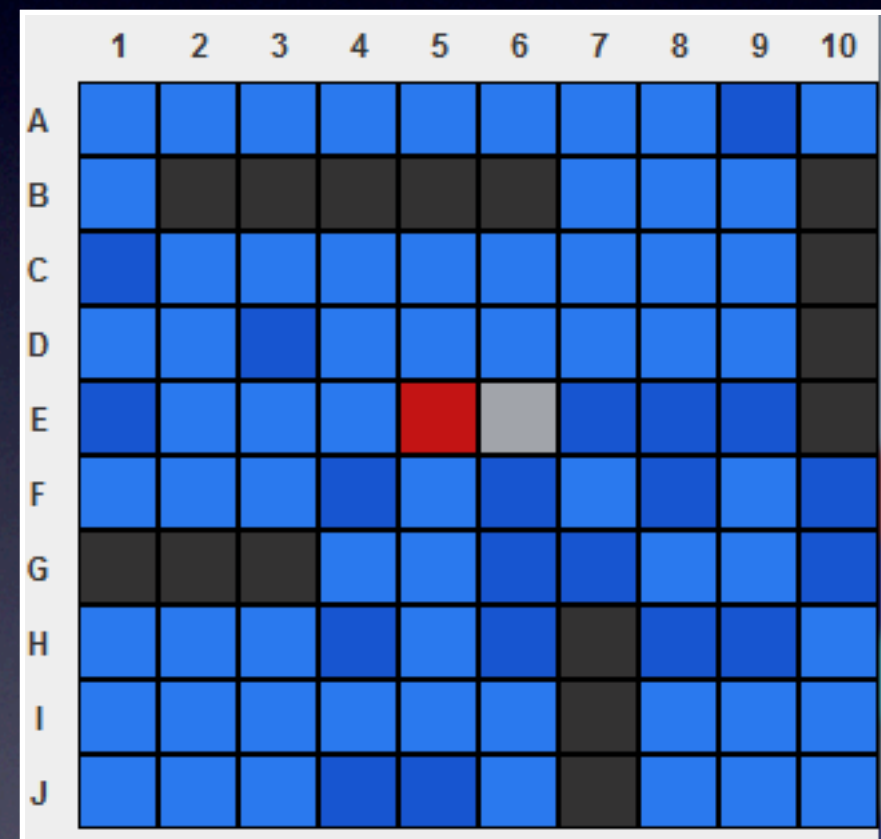
Victor Apostel, Stefan Bogdanski und Sibille Ritter
19.01.2011

Agenda

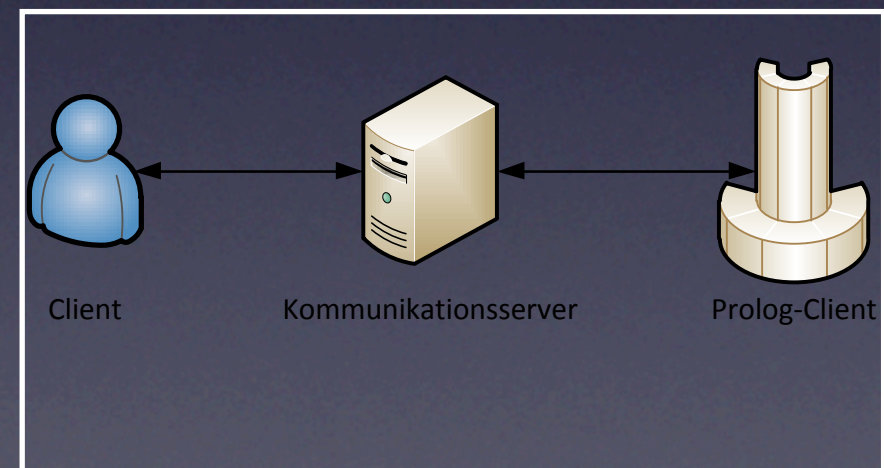
- Spielregeln (VA)
- Kommunikation Java - Prolog (VA)
- Prolog Implementierung (SB)
- Demo: Spieler gg. KI (SR)
- Demo: KI gg. KI (SR)
- Ausblick (SR)

Spielregeln

- Spielfeld: 10x10
- Horizontale / Vertikale Schiffe
- 1x 5er, 1x 4er, 2x 3er, 1x 2er
- Schiffe dürfen nicht aneinander stoßen
- Abwechselndes 'beschießen' des Gegners



Kommunikation Java - Prolog



Prolog Implementierung I: Spielregeln

- Hier gibt's Code

Prolog Implementierung I: Platzierung

- hier gibt's UML um nicht zuviel zu verraten

Demo I:

Spieler gg. KI

- Sibille klickt und Spricht?!



Demo II:

KI gg. KI

- Sibille startet und erklärt die Konsolenausgabe?!



Ausblick

- I grew 6inch in 2 weeks :-)