

Programmierpraktikum SoSe 2019

Projekt 2: Railroad Ink

Im 2. Projekt sollen Sie das beliebte Brettspiel *Railroad Ink* programmieren. Eine ausführliche Beschreibung findet sich auch unter https://asmodee-resources.azureedge.net/media/germanyprod/Produkte/Railroad%20Ink%20Tiefblau/Download/RailroadInk_BLUE_REGEL_DE.pdf.

Hinweise

Wie Sie das Spiel umsetzen ist Ihnen freigestellt. Bewertet wird das Spiel nach den folgenden Kriterien:

- Dass Spiel muss online spielfähig sein. Dazu benötigen Sie einen Game Server.
- Das Spiel muss spielbar sein.
- Es können externe Bibliotheken verwendet werden, die aber von Ihrem Betreuer abgesegnet werden müssen.

Sie brauchen dieses Mal nicht den Entwurf vorher absegnen zu lassen. Sie brauchen auch kein Entwurfsdokument anzufertigen. Dennoch sollten Sie sich vor der Programmierung Gedanken machen wie Sie das Spiel realisieren möchten. Damit keine Missverständnisse zwischen den Gruppenmitgliedern entstehen, sollten sie diese auch verschriftlichen. Sie brauchen den Entwurf aber nicht mit abgeben.

Wenn Sie Probleme haben wenden Sie sich bitte immer direkt an Ihren Tutor!

Termine

Die Deadline für das 2. Projekt ist Freitag, 12. Juli 2019. Das ist auch gleichzeitig der Präsentationstermin. Die genauen Uhrzeiten werden noch festgelegt und Ihnen dann per email mitgeteilt.

Game Server

Sie können entweder einen eigenen Spieleserver programmieren oder aber einen bereits existierenden Spieleserver verwenden. Die Dokumentation zur Nutzung des *Spieleservers* finden Sie unter <http://bsweb.bs.informatik.uni-siegen.de/web/hoffmann/ProPra/Server.zip>. In der ZIP-Datei befindet sich auch der Server als .jar-Datei.