

Dokumentation

Roboter fangen

Maschinenbauinformatik 3. Semester

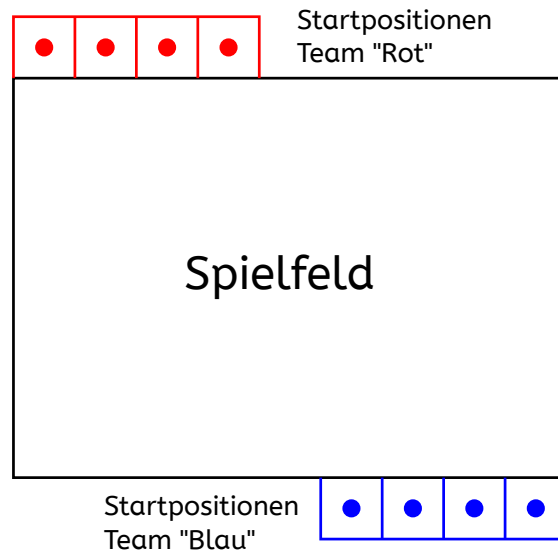
Michael Mertens, Jonah Vennemann, Sven Stegemann, Eugen Zwetzig

7. Januar 2016

Inhaltsverzeichnis

1	Spielregeln	2
2	Benutzerhandbuch	2

1 Spielregeln



Es werden pro Gruppe 4 Roboter auf dem Spielfeld in extra Positionsfelder platziert.

1. "Start" an den Server senden
2. Warten auf Start vom Server
3. Losfahren
4. Ab Abstand x vom Gegner, wird die volle Geschwindigkeit freigeschaltet
5. Meldung ob ein Gegner gefangen wurde, an den Server senden
6. Server setzt den Gefangenen auf neutral
7. Gefangener Roboter fährt aus dem Spielfeld
8. Spiel endet wenn alle Roboter einer Gruppe gefangen wurden bzw. nach 30 Minuten

2 Benutzeroberfläche