

Projektsteckbrief

Projektidee

Die Grundlegende Idee war ein klassisches Würfelspiel für den Computer umzusetzen. Die anfängliche Idee des Spiels Mäxchens wurde jedoch verworfen und es wurde sich dem Spieleklassiker Kniffel zugewendet.

Motivation:

Die Motivation darin bestand einen kleinen Zeitvertreib, der einem größere Pausen vernügender bereiten sollte zu schaffen. Da gerade in diesem Studiengang viel mit Computern gearbeitet wird und diese quasi immer zugegen sind, bot sich ein Spiel für eben diese an. Da sich Kniffel einer großen Beliebtheit erfreut, jedoch Utensilien wie Würfel, Becher, Block benötigt beschlossen wir dieses Spiel für den Computer umsetzen zu wollen.

Projektteam:

Wir starteten das Projekt in einer Gruppe von Vieren. Jedoch durch einen Studiengangswechsel dazu gebracht verließen uns zwei Gruppenmitglieder wodurch sich die Aufgabenverteilung zum Ende hin auf zwei Personen verschob. Die Teilnehmer und deren Aufgaben waren wie folgt.

Jan Keller

Weiterentwicklung des vorliegenden Programms und letztendliche Fertigstellung

Vollendung der GUI mit JavaFX

Überarbeitung der Logik

Benjamin Lutsch

Erster Ansatz des Spiels mit allen grundlegenden Funktionen

Erste Implementierung der GUI mit Swing

Dokumentation

(Raphael Fiedler)

Konzept einer Künstlichen Intelligenz

Überarbeitung der Punktberechnung

(Luis Bernard)

Einzelne Verbesserungen des Codes

Notwendiges Wissen:

Grundlegende Kenntnisse in Java

Grundlegende Kenntnisse in JavaFX

Grundlegende Kenntnisse in Swing

Mögliche Ausbaustufen:

1. Implementieren einer künstlichen Intelligenz
2. Implementieren des Netzwerkspiels