

# 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 vernünftiger 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. So erfreut sich Kniffel einer großen Beliebtheit, jedoch müsste man immer die nötigen Utensilien wie Würfel, Becher; Block bei sich führen. Diese wollten wir durch unser Spiel am Computer ersetzen.

## 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  
Einzelne Verbesserungen des Codes

### Benjamin Lutsch.

Vorentwurf des Spiels bis zu erstem einigermaßen spielbaren Prototyp  
Erste grundlegende Implementierung der GUI  
Dokumentation

### (Raphael Fiedler)

Konzept einer Künstlichen Intelligenz  
Überarbeitung der Punkteberechnung

### (Luis Bernard)

Sortierung 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