

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 vergnüglicher 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
Überarbeitung der Logik

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)

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