



## Dart Trainingsprogramm und Simulation

SWP-Projekt

Julian Spreng

**HTL Anichstraße**



## *Inhaltsverzeichnis*

<b>1</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Spiel Modi</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Meilensteine</b>	<b>3</b>

# 1 Beschreibung

Dieses Projekt soll einerseits eine Trainingsmöglichkeit bieten, bei der man Darts im IRL spielt. Man kann zwischen einem Multiplayer und einem Singleplayermodus gewählt werden. Zusätzlich muss vom Benutzer angegeben werden, ob er im Set Modus oder im Leg Modus Spielen will, und ab welcher Anzahl gewonnener Legs bzw. Sets man gewonnen hat. Beim Singleplayermodus soll eine Möglichkeit geschaffen werden, bei dem der Anwender des Programms einen „Bot“ dem Level nach einstellen kann, der Zufällige Scores erzeugt. Eigens gespielte Spiele sollen gespeichert werden und die Daten können wieder aufgerufen werden.

Andererseits, sollen durch die Bots Zufallsspiele generiert und die Ergebnisse entsprechend berechnet und die Daten visualisiert werden (Diagramme sollen erstellt werden). Die Daten sollen in einer CSV Datei gespeichert werden.

## 2 Spiel-Modi

**Spiel 501/301**

**Cricket**

**Doppel Training**

**Single Training**

**Around the Clock**

**121**

### 3 Meilensteine

Arbeitspaket	Inhaltliche Schritte	Geplante Zeitdauer
Spiel-Modi	<input type="checkbox"/> Erstellen der Spielvarianten	– 28.10.2020
Bots erstellen	<input type="checkbox"/> Level der Bots unterscheiden <input type="checkbox"/> Wahrscheinlichkeiten berechnen	Ca. 8 Wochen: 21.10.20 – 23.12.20
Simulation und Visualisierung	<input type="checkbox"/> Simulation von Spielen <input type="checkbox"/> Daten auswerten und Speichern <input type="checkbox"/> Daten visualisieren	Ca. 5 Wochen: 13.01.21 – 17.02.21
Verbesserungen	<input type="checkbox"/> Optimierungen vornehmen	Ca. 2 Wochen: 17.02.21– 03.03.21
Puffer		Bis zur Abgabe
Abgabe		