

Fop Projekt

Punktevergabe:

	Pathcard setzen	Pathcard zerstören	Breaktool benutzen	FixBrokenTool benutzen	LookatTool benut	Karte wegschmeißen	Gewinnen
Goldsucher	Punkte für Distanz von Startkarte (Länge des Vektors zw. Startkarte und Position durch zwei)	N Minuspunkte für anliegende Karten	-2 Punkte bei Goldsucher 2 Punkte bei Saboteur 2 Punkte bei Manager	3 Punkte	-1 Punkte	4 Punkte, wenn LookAtGoal und keine GoalCard aufgedeckt ist, 2, wenn BreakTool, ansonsten 0	20 Punkte Goalcard aufdecken
Saboteur	N+1 Punkte für anliegende Karten	N+1 Punkte für anliegende Karten	2 Punkte	-2 bei Goldsucher 2 bei Saboteur -2 bei Manager	0 Punkte	2, wenn LookAtGoal und keine GoalCard aufgedeckt oder BreakTool, ansonsten 0	30 Punkte Keine Karten mehr da
Manager	einen Punkte pro 2 Karten auf Spielfeld	2 Punkte	2 Punkte bei Saboteur 2 Punkte bei Manager 0 Punkte bei Goldsucher	3 Punkte	0 Punkte	2, wenn Pathcard, ansonsten 0	10 Punkte, Wenn 30 Karten auf Spielfeld liegen

Dritte Rolle:

Die dritte Rolle in unserem Spiel ist der Manager. Dieser hat die Aufgabe so viele Karten auf dem Spielfeld zu platzieren wie möglich. Sobald 30 Wegekarten auf dem Spielfeld liegen gewinnt der Manager. Dabei kommt der Manager genauso oft vor wie der Saboteur.

Computerspieler:

Die Regeln werden von oben nach unten angewendet. Wenn eine Regel nicht zutrifft wird die nächste überprüft.

Goldsucher:

- Wenn Werkzeug kaputt gemacht wurde und eine Karte zum reparieren auf der Hand ist wird diese gespielt.
- Wenn er eine Steinschlag Karte besitzt, schmeißt er diese weg.

- Hat er eine Map Karte und weiß noch nicht wo der Goldschatz liegt, dann spielt er die Map Karte auf eine Goal Card die er noch nicht umgedreht hat.
- Weiß er bereits wo die Gold Karte ist schmeißt er die Map Karte weg
- Hat er eine Broken Tool Card besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, dass er die Karte gegen einen anderen Spieler benutzt.
- Hat er eine Fix Tool Card besteht eine Wahrscheinlichkeit von 80%, dass er die Karte einsetzt, um einen geblockten Spieler zu befreien.
- Wenn sein Werkzeug kaputt ist, schmeißt er eine zufällige Karte weg.
- Wenn er eine gute Wegekarte besitzt und noch nicht weiß wo die Goldkarte ist, baut er zu der nächsten Goalcard. Weiß er wo die Goldcard ist, baut er zu der Goldkarte.
- Hat er keine gute Wegekarte oder kann nicht setzen schmeißt er eine zufällige Karte weg.

Gute Karten Goldsucher: "curve_double_down", "curve_down", "curve_up", "curve_up_dead_bottom", "line_horiz", "line_vert", "line_vert_dead_two", "plus", "three_horiz", "three_vert", "tunnel")

Saboteur:

- Wenn Werkzeug kaputt gemacht wurde und ein Karte zum reparieren auf der Hand ist wird diese gespielt.
- Wenn eine Steinschlag Karte auf der Hand ist wird die Karte, die am nächsten an einer Goalkarte dran ist und zerstörbar ist, zerstört.
- Wenn eine Map Karte auf der Hand ist wird diese weggeworfen.
- Wenn eine Broken Tool Karte auf der Hand ist wird diese angewendet.
- Wenn eine Fix Tool Karte auf der Hand ist wird diese mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% weggeworfen.
- Wenn ein Werkzeug kaputt ist oder keine gute Wegekarte auf der Hand ist wird eine zufällige Karte weggeworfen.
- Ansonsten wird eine gute Wegekarte, die am nächsten an der Goldkarte (oder wenn noch nicht gefunden am nächsten an die nächsten Goal Karte) gelegt werden kann gelegt.

Gute Karten Saboteur: "dead_curve_down", "dead_curve_up", "dead_line_horiz", "dead_line_vert", "dead_plus", "dead_single_horiz", "dead_single_vert", "dead_three_horiz", "dead_three_vert"

Manager:

- Wenn Werkzeug kaputt gemacht wurde und eine Karte zum reparieren auf der Hand ist wird diese gespielt.
- Wenn er eine Steinschlag Karte besitzt, überprüft er ob eine Wegekarte näher als zwei Felder von einer Goldcard entfernt ist und spielt diese, falls dem so ist.
- Wenn er eine Map Karte besitzt, schmeißt er diese weg
- Hat er eine Broken Tool Card besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass er die Karte gegen einen anderen Spieler benutzt.
- Hat er eine Fix Tool Card besteht eine Wahrscheinlichkeit von 80%, dass er die Karte einsetzt, um einen geblockten Spieler zu befreien.
- Wenn sein Werkzeug kaputt ist, schmeißt er eine zufällige Karte weg.
- Wenn er eine Wegekarte besitzt, baut er so weit weg wie möglich von der nächsten Goal Card.

-Wenn er nicht setzen kann, schmeißt er eine zufällige Karte weg

Der Manager spielt alle Wegekarten.

```
("curve_double_down", "curve_down", "curve_up", "curve_up_dead_bottom",  
"dead_curve_down", "dead_curve_up", "dead_line_horiz", "dead_line_vert", "dead_plus",  
"dead_single_horiz", "dead_single_vert", "dead_three_horiz", "dead_three_vert",  
"line_horiz", "line_vert", "line_vert_dead_two", "plus", "three_horiz", "three_vert", "tunnel")
```

Codeveränderungen in der Vorlage:

Im PlayerPanel bei der mouseClicked-Methode haben wir in den Methoden zum Nutzen der Karten den Parameter "GameController.getActivePlayer()" hinzugefügt, da für unsere Punktevergabe wichtig.

Im PilePanel dasselbe bei discardSelectedCard.

Und im GameboardPanel für das Karten setzen, zerstören und die Zielkarten anschauen.