BBS Brinkstraße

Dokumentation

**Reversi**

Verfasser: Lukas Gutknecht und Lukas Alte-Bornholt

Fach: Lernfeld 6 – Programmieren

Betreuer: Herr Wichmann

Abgabetermin: 23.05.2019

Inhalt

[1. Ausgangssituation 3](#_Toc5867809)

[1.1. Projektziele und Teilaufgaben 3](#_Toc5867810)

[1.2. Kundenanforderungen 3](#_Toc5867811)

[1.3. Projektumfeld 3](#_Toc5867812)

[1.4. Prozesschnittstellen 3](#_Toc5867813)

[2. Ressourcen und Ablaufplanung 3](#_Toc5867814)

[2.1. Personalplanung 3](#_Toc5867815)

[2.2. Terminplanung, Ablaufplanung (Gantt-Diagramm) 3](#_Toc5867816)

[2.3. Sachmittel- und Kostenplanung 3](#_Toc5867817)

[3. Durchführung und Auftragsbearbeitung 3](#_Toc5867818)

[3.1. Prozessschritte, Vorgehensweise, Qualitätssicherung 3](#_Toc5867819)

[3.2. Abweichungen, Anpassungen, Entscheidungen 3](#_Toc5867820)

[4. Projektergebnisse 3](#_Toc5867821)

[4.1. Soll-Ist-Vergleich, Qualitätskontrolle 3](#_Toc5867822)

[4.2. Abweichungen, Anpassungen 3](#_Toc5867823)

# Ausgangssituation

## Projektziele und Teilaufgaben

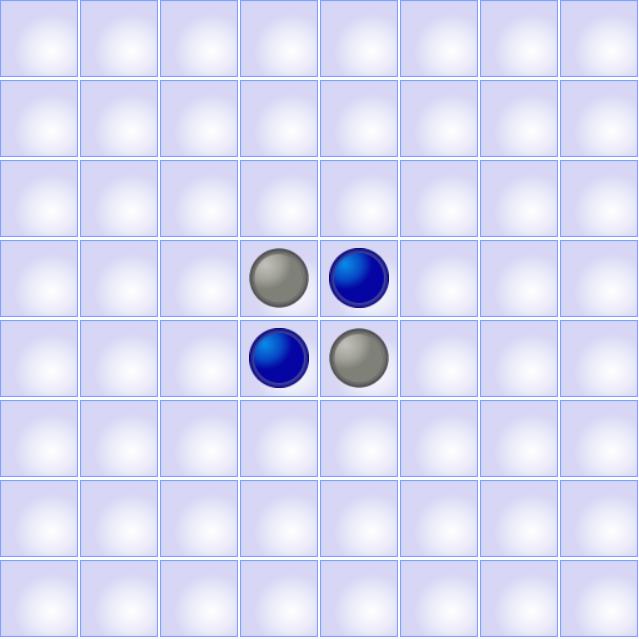
Ziel des Projekt ist es das strategische Brettspiel Reversi umzusetzen. Hierzu gibt es einige Anforderungen, die im folgenden Abschnitt aufgeführt werden.

## Kundenanforderungen

Programmierung des strategischen Brettspiels Reversi in der Programmiersprache C . Als Entwicklungsumgebung wird die OpenSource-Software Codeblocks verwendet.

**Allgemeines zum Spiel**

Das Spiel wird auf einem 8x8 großen Brettspiel mit 2 Spielern gespielt. Man spielt entweder Spieler gegen Spieler oder Spieler gegen den Computer. Die Spielsteine sind auf der einen Seite schwarz und auf der anderen weiß gefärbt. Am Anfang stehen genau in der Mitte jeweils zwei diagonal zueinander liegende Spielsteine wie in der folgenden Abbildung:



**Abb. 1:** Reversi Anfangsposition,

Quelle**:** https://www.topster.de/reversi/

**Spielablauf**

Die Spieler setzen abwechselnd jeweils einen Stein. Es wird versucht die Steine des Gegners entweder waagerecht, senkrecht oder diagonal mit den eigenen Steinen einzuschließen. Die nach dem Zug eingeschlossenen Steine werden dann zu den eigenen.

Damit man seine Steine nicht einfach irgendwo hinsetzt, sind Züge nur dann möglich, wenn Steine vom Gegner eingeschlossen werden, dabei darf zwischen den eigenen Steinen und den eingeschlossenen gegnerischen Steinen kein Freiraum sein. Die eingeschlossenen Steine werden dann zu den eigenen Steinen. In einem Zug sind auch mehrere Waagerechten, Senkrechten oder, Diagonalen einschließbar, solange die oben genannten Bedingungen erfüllt werden.

**Ziel des Spiels**

Es wird während des gesamten Spiels die Anzahl der Spielsteine der jeweiligen Spieler auf dem Feld angezeigt.

Ein Spieler hat gewonnen, wenn keine Züge mehr möglich sind und ein Spieler mehr Steine auf dem Feld hat als der andere. Es sind keine Züge mehr möglich, wenn das Spiel vollständig mit Steinen gefüllt ist oder beide Spieler unmittelbar hintereinander gepasst haben, da sie keine Steine mehr umschließen können.

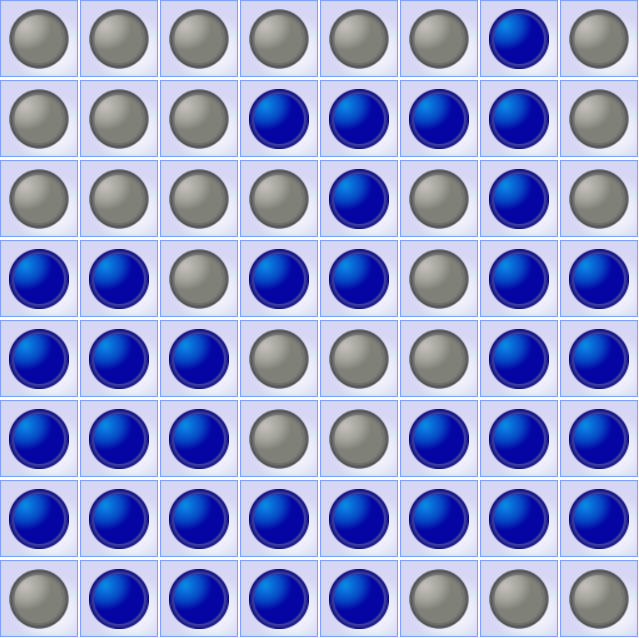


Abb. 2: Blau gewinnt: 36 – 28,

Quelle: https://www.topster.de/reversi/

## Projektumfeld

Das Projekt wird größtenteils zuhause durchgeführt, in der Schule bespricht man sich über weiteres Vorgehen.

## Prozesschnittstellen

# Ressourcen und Ablaufplanung

## Personalplanung

## Terminplanung, Ablaufplanung (Gantt-Diagramm)

## Sachmittel- und Kostenplanung

# Durchführung und Auftragsbearbeitung

## Prozessschritte, Vorgehensweise, Qualitätssicherung

**Planung der Programmierung**

**Aussehen und Design**

Angefangen wurde mit der Planung des Aussehens des Spiels. Hierbei hat man sich für ein schlichtes Design entschieden, da es nicht sehr viele Gestaltungsmöglichkeiten gibt und dies bei einer Konsolenanwendung nicht im Vordergrund steht.

Das Spielfeld besteht aus 8 mal 8 Minus-Symbolen, welche bei einer Eingabe durch entweder „X“ für Spieler 1 oder „O“ für Spieler 2 ersetzt werden.

**Aufbau**

Damit man nicht direkt in das Spielgeschehen hineingeworfen wird, hat man sich für ein schlichtes Anfangsmenü entschieden, welches sich durch Eingabe von Zahlen navigieren lässt.

Unter dem Punkt ‚Spiel Starten‘ findet man schließlich das 8 mal 8 Feld, eine Score Anzeige, eine Zeitanzeige und welcher Spieler gerade am Zug ist. Die Anzeigen werden nach jedem Zug aktualisiert. Nachdem man das Spiel gewonnen hat, kommt ein neuer Bildschirm, wo gesagt wird, welcher Spieler gewonnen hat und wie der finale Punktestand ist.

Unter dem Punkt Einstellungen hat man die Auswahl zwischen zwei Spielmodi: Dem Spieler gegen Spieler- und dem Spieler gegen Computer-Modus. Zusätzlich kann man sich eine kurze Anleitung des Spiels durchlesen, falls man mit den Regeln nicht vertraut ist.

**Steuerung**

Die Steuerung wird im allgemeinen durch die getch()-Funktion gelöst und lässt direkte Tastatureingaben zu, ohne ENTER drücken zu müssen. Die getch()-Funktion gibt im Gegensatz zur getche()-Funktion kein Echo auf der Konsole zurück und ist sehr hilfreich für das Spiel.

**Im Menü**

Man gelangt bei Programmstart in das Hauptmenü, welches durch Eingabe von vorgegebenen Zahlen sich steuern lässt. Sobald man eine aufgelistete Zahl gedrückt hat, wird direkt das nächste Menü angezeigt. Dieses Prinzip ist vergleichbar mit einem Klick auf einen Button ist und die schnellste Methode, um in einer Konsolenanwendung durch Menüs zu gehen oder Spiele zu spielen.

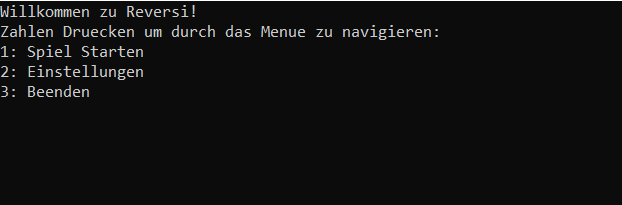


Abb. 3: Startmenü des Programms

**Im Spiel**

Die Steuerung wurde ebenfalls durch eine Funktion gelöst, um es dem Benutzer so einfach wie möglich zu machen das Spiel zu spielen. Wenn man in dem Spiel ist, lässt sich der Cursor durch die W-A-S-D Tasten steuern. W für nach oben, A für nach links, S für nach unten und D für nach rechts. Die Tasten sind ähnlich wie die Pfeiltasten auf der Tastatur angeordnet und eine typische Belegung für viele andere Spiele.

Um nun seine Eingabe bestätigen zu können, muss der Cursor über der gewünschten Position blinken und die „y“-Taste (für yes) muss gedrückt werden. Dann ist die Eingabe getätigt und es erscheint auf der gewählten Position, je nach Spieler, ein „O“ oder „X“.

**Durchführung der Programmierung**

**Struktur**

Im gesamten Programm wird mit einem struct gearbeitet, welches durch einzelne Funktionen aufgerufen und bearbeitet wird. Dies erleichtert die Programmierung enorm und man hat alle wichtigen Daten in einer Variable. Zu den Daten des structs gehören:

* Gamefield (2d integer Array): speichert das gesamte Spielfeld:
  + Speichert 1en oder 2en, je nach Spielstein; 0 für unbesetzte Felder
* Time: (integer): speichert die gestoppte Zeit die seit Spielstart gelaufen ist
  + Vergangene Zeit in Sekunden
* Turn (integer): speichert, welcher Spieler gerade am Zug ist
  + 1 für Spieler Eins, 2 für Spieler Zwei

Das Struct wird zu Beginn des Programms einmal weggespeichert und es wird nach jedem Zug die Veränderung dazugeschrieben.

**Startmenü**

Das Startmenü wird durch einfache printf() Befehle realisiert. Es wird in einer do-while Schleife festgestellt, welche Taste gedrückt wurde. Falls eine nicht gewollte Taste gedrückt wird, wird der Bildschirm gelöscht und wieder aufgebaut, allerdings so schnell, dass man dies selten bemerkt. Falls eine der Zahlen von eins bis drei gedrückt wird, geschieht das, was rechts neben der Zahl steht, z.B. das Spiel beenden.

## Abweichungen, Anpassungen, Entscheidungen

# Projektergebnisse

## Soll-Ist-Vergleich, Qualitätskontrolle

## Abweichungen, Anpassungen