

Codr Dokumentation

**BwInf**

Philip Lukert, Nico Gründel, Dominic Meiser, Florian Bauckholdt

BwInf

01.01.2015

Inhaltsverzeichnis

[Übersicht 2](#_Toc429496483)

[Die Idee 2](#_Toc429496484)

[Online vs Offline 2](#_Toc429496485)

[Extern vs Intern 2](#_Toc429496486)

[Startseite 2](#_Toc429496487)

[Aktualisierungen 2](#_Toc429496488)

[Spiellogik 2](#_Toc429496489)

[Anmeldung 2](#_Toc429496490)

[Einstellungen 2](#_Toc429496491)

[KI-Verwaltung 2](#_Toc429496492)

[Neue KI erstellen 2](#_Toc429496493)

[Eigenschaften einer KI ändern 2](#_Toc429496494)

[Versionen 2](#_Toc429496495)

[kompilieren, qualifizieren, fertigstellen und hochladen 2](#_Toc429496496)

[settings.prop 2](#_Toc429496497)

[Code bearbeiten 2](#_Toc429496498)

[Rangliste 2](#_Toc429496499)

[Liste 2](#_Toc429496500)

[Herausfordern 2](#_Toc429496501)

[Eigene KI bearbeiten 2](#_Toc429496502)

# Übersicht

## Die Idee

Codr ist äquivalent zu dem alten Programm namens ESU. Mit Codr kann man seinen Code in Versionen offline verwalten und auf den neuen Turnierserver hochladen. Außerdem kann man die Rangliste aller KIs und deren Detailansichten betrachten. In Zukunft wird man Herausforderungen starten können und auch offline seine KIs gegeneinander spielen.

## Online vs Offline

Im Offlinemodus kann man nur seine KIs bearbeiten und versionieren. Auch Offline-Spiele werden in diesem Modus funktionieren.

Wenn man mit dem Internet verbunden ist, wird außerdem die Rangliste angezeigt. Codr kann sich jetzt auch selbst aktualisieren und neue Spieltypen herunterladen.

Auf der Startseite kann man sich mit seinem Benutzernamen auf dem neuen Turnierserver anmelden. Wenn man angemeldet ist, kann man seine programmierten KIs auf den Turnierserver hochladen und automatisch kompilieren, qualifizieren und freigeben. Angemeldet werden auch Herausforderungen möglich sein.

## Extern vs Intern

Wenn man eine neue KI anlegt, muss man sich entscheiden, ob man den Code direkt in Codr speichern will (Intern) oder ob man ein Verzeichnis angeben möchte, in dem der Code gespeichert ist (Extern). Bei internen KIs gibt es die Möglichkeit der Versionierung.

# Startseite

## Aktualisierungen

Codr aktualisiert einige Dateien beim Start. Man kann die Aktualisierung auch manuell mit der Schaltfläche „nach Aktualisierungen suchen“ durchführen.

Folgende Dateien werden aktualisiert, wenn Codr eine Internetverbindung hat:

### Neue Versionen von Codr

Codr kann sich selbst aktualisieren.

### Spiellogiken

Spiellogiken sind die Logiken der Spiele, die sich in jeder Runde des BwInf ändern.

### Sprachen

Falls eine neue Sprache hinzugefügt wird, wird diese auch in Codr hinzugefügt.

## Spiellogik

Die Spiellogik ist die Definition des Spieles, die auch auf der Internetseite des BwInf gefunden werden kann. Standardmäßig ist die Spiellogik der aktuellen Runde ausgewählt, jedoch kann man sich auch mit alten Spiellogiken beschäftigen. Neben dem Auswahlfeld ist eine Info-Schaltfläche, die ein PDF mit Informationen zur aktuellen Spiellogik anzeigt.

## Anmeldung

In Codr kann man sich mit seiner Email und seinem Passwort vom neuen Turnierserver anmelden. Registrieren kann man sich hier: <http://thuermchen.com/>

## Einstellungen

Man kann folgende Einstellungen bearbeiten:

* **Editor Design** definiert, ob der Editor in dunklem oder hellem Theme dargestellt werden soll.
* **Schriftgröße** bestimmt die Schriftgröße im Editor.
* **JDK-Home** muss der Pfad des JDKs sein, damit Java-Programme kompiliert werden können.
* **Python-Interpreter** muss der Pfad des Python-Interpreters sein, damit Python-Programme ausgeführt werden können.

# KI-Verwaltung

## Neue KI erstellen

Links oben kann man eine neue KI erstellen Man muss einen Namen eingeben und die Sprache auswählen. Anschließend muss man entscheiden, ob man eine externe oder eine interne KI erstellen will.

Anmerkung:

## Eigenschaften einer KI ändern

## Versionen

## kompilieren, qualifizieren, fertigstellen und hochladen

## settings.prop

## Code bearbeiten

# Rangliste

## Liste

## Herausfordern

## Eigene KI bearbeiten