Einbindung eines neuen Simulators

# Einbindung in die DIE

* ide/client/modules/se.rwth.common.dashboard/dashboard.js
  + unter properties.projects das Projekt eintragen
* ide/client/static/plugins/se.rwth.ide.plugins/plugins.js
  + ganz unten die plugins ähnlich zu Pacman eintragen (Das Pacman.play plugin am Besten rausnehmen – Das müsste ich in einer neuen Version am Besten mal refactoren)
* Die Plugins finden sich alle im selben Ordner, sollten euch aber weiter nicht interessieren
* ide/server/app.js
  + Einmal anschauen, es gibt diese App.post(„/services/**project**/**plugin**“) funktionen. Diese werden von den plugins jeweils aufgerufen.  
    Diese müssen für SuperMario auch neu geschrieben werden. Nehmt euch ein Vorbild an pacman. Dazu muss:
    - in constants.js die Pfade zu den batch scripten (kommen später)
    - in simulations.js eine neue Klasse SuperMarioSimulation (auch unten exportieren)
    - in visualizations.js eine neue Klasse SuperMarioVisualization
    - in reportings.js eine neue Klasse SuperMarioReporting
    - in generations.js eine neue Klasse SuperMarioGeneration
    - Das muss alles oben in der app.js eingetragen werden
    - App.use(„/ms“, …) (oder ähnliches) und in constants der passende Pfad
* Batch Scripte im Order scripts/supermario
  + Da sollten die batchScripte von pacman rüberkopiert und entsprechend angepasst werden
* Für alles kann man sich an Pacman ein relativ gutes Beispiel nehmen
* Das einfachste wäre in models/supermario/de/rwth ein emam-Modell einzufügen, welches man als Main Modell in allen Pfaden benutzen kann. (Das braucht noch keinen Inhalt zu haben)

# Simulator

* Einen neuen Order SuperMario erzeugen und da den SourceCode vom SuperMario Projekt einfügen
* Schonmal eine simulation.js anlegen und euch funktionen schreiben, welche die informationen aus SuperMario extrahieren und einen Input geben.
  + <https://github.com/EmbeddedMontiArc/demonstrator/issues/49>
* Evtl. muss der Source Code angepasst werden, es sieht aber nicht so aus
* Das Ganze funktioniert wieder besser, wenn man sich ein Interface für den Controller (EMAM) überlegt hat.