

Projektauftrag "Dots & Boxes"

Ich will ein Java Programm mit dem man "Dots & Boxes" spielen kann. Die Idee dazu habe ich aus einem Vortrag von Ilse Fischer von der Uni Wien.

Anforderungen

1. Ich will "Dots & Boxes" gegen den Computer spielen.
2. Das Spiel gegen den Computer kann ich jederzeit unterbrechen, speichern und später mit dem Spielstand weiterführen.
3. Ich will im Netz nach einem Gegenspieler suchen und diesen auswählen. Der Gegenspieler darf die erste Linie auswählen.
4. Im Spiel gelten die Regeln von "Dots & Boxes"

Zusätzliche Anforderungen

Es wäre schön, wenn ich für den Gegenspieler keine IP-Adresse angeben müsste, sondern mögliche Gegenspieler im Netzwerk gesucht werden.

Projektdokumentation

Die Lösung des Projekts muss dokumentiert sein.

Abgabe

Ich benötige das Programm in der ^{letzten} Semesterwoche.
Details zur Abgabe werden noch mitgeteilt.

Vorstellungen zum GUI

Das GUI sollte folgende Funktionalität bieten

- Es gibt ein Spielfeld
- Ich sehe wer am Zug ist
- Ich sehe, welcher Spieler welche Linie gesetzt hat
- Am besten, das Spielfeld ist quadratisch
 - Ich kann die Seitenlänge wählen (optional)
 - Ich kann auch ein Rechteck definieren (optional)