05.11.2019

Aufgabenverteilung:

* Sarah: Graph entwickeln. Python ausprobieren
* Chrysa: Dokumente schreiben
* Simon: programmieren
* Alex: Unity
* Cynthia: Start und End-Menü. Userinput
* Leo: Graphiken erstellen
* Timo: ???

**Wichtigste Punkte:**

* Graphen!

Wie mache ich literaturrecherche richtig. Suche genau dokumentieren jahn von brockel. Matrizen von webster and watson (🡪 **EMAIL an UTESCH)**

Reconstructing the giant

Was soll unser nächster Prototyp können? Offene Fragen

* Bauern erweitern. Mehr als vier Bauern und damit mehr als vier Felder.
* Storytelling ??
* Darstellung mit einfachen Körnern
* Auswählen wer kooperieren kann?
* Statistik die zeigt was passiert, wenn niemand kooperiert hat oder wenn alle kooperieren ?
* Map mit Level freischalten
* Max Kooperationsmenge von Bauern (Hälfte der Bauern)
* Kooperieren mit Bauern die die gleiche Ernte oder mit Bauern die unterschiedliche Ernten haben
* Man braucht keine detaillierte Ansicht der Felder, da wir kein Korn haben
* Zwei Ansichten? Strategie-Sicht und Detail-Ansicht
* Gute Ernten vs. Schlechte Ernten
* Wo liegt die **Herausforderung**?
* Nice-to-have am Ende: Mehrspieler-Modus
  + Große Karte mit vielen Königreichen
  + Man weiß nichts von anderen Spielern
  + Gefahr dass man Angegriffen wird
  + Isolation vs. Kooperation
  + Möchte ich mit anderen Königreichen kooperieren? Zusammenlegen und teilen?
  + Zwei gegensätzliche Konzepte zusammen führen
* Parameter
  + #Runden
  + #Spieler
  + Häufigkeit der Wahrscheinlichkeiten
  + Wahrscheinlichkeiten
* Kurvenschar in Diagramm darstellen. Welche Auswirkungen haben die unterschiedlichen Parameter
* Wie viele Spieler lasse ich zu? Wie viele Runden? Oder selber die Spieler entscheiden lassen
* Gute Ernten investieren 🡪 Saatgut, Technologien bauen. Multiplikatoren werden besser. Bandbreite der Ausschläge wird geringer (Vgl. Aktienkurs)
* Wie nimmt man Veränderungen vor? Drehregler etc.
* Was ist dann der Output?
* Überblick über alle Parameter mit Zuordnung, wo habe ich was verändert und was kam dann raus
* Datensätze speichern und graphisch ausgeben
* Ein Tutorial-Level mit vier Bauern, vier Feldern und fixer #Runden
* Danach kann man weiter ausbauen und am Ende alle Graphen vergleichen
* Python, Anaconda für die Visualisierung benutzen
* E-Book über Spiele programmieren in Python 🡪 E-Mail schreiben
* Musik.