# Projektarbeit B-GD-ALL-GPG-23SS: Snails

Ich habe das Spiel nach den angegebenen Spezifikationen inklusive einer HighScore Liste und des AI Player Agent implementiert.

## Spezifikationen zum Laden / Speichern:

* Die Map muss folgendem Format entsprechen
  + Korrekter Dateityp (Endung mit .json)
* Die Einstellungen werden bei ungültigen Einträgen überschrieben. Sind die Inhalte falsch formatiert werden die default Settings geladen
* Die Highscore Listen können im StreamingAssets Ordner gelöscht werden

## Aussetzen

Nimmt ein Spieler nach einer in den Spieleinstellungen festgelegten Anzahl an Zügen kein neues Feld ein, muss er für den Rest des Spiels aussetzen. Bedeutet der andere Spieler kann in der Zeit alle noch freien Felder einnehmen, bevor das Spiel endet.

Implementierung der AI  
Aufgrund dessen, dass ich einige Klassen aus den Vorgaben nicht verwendet habe, besitzt mein Skript ein zusätzliches Translation Layer. Jede Runder bevor der AI-Agent einen Zug macht werden alle nötigen Spielinfos in die WorldState Klasse übersetzt.

## Zusätzliche Funktionen:

* Einen Reload Settings Button: Dieser Button setzt die Spieleinstellungen auf die Default Einstellungen zurück und überschreibt die im Streaming Assets Ordner liegende Einstellungsdatei.
* Schnecken vergrößern sich, wenn über sie gehoverd wird, wenn die Schnecke gerade am Zug ist