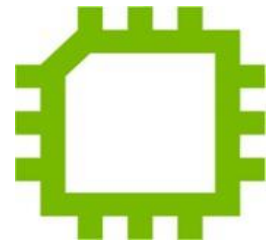




Leaded by: Prof. Dr. Carsten Thomas

C23 Fortgeschrittene Algorithmen und Programmierung.

Presented by: Alain C. Mendy



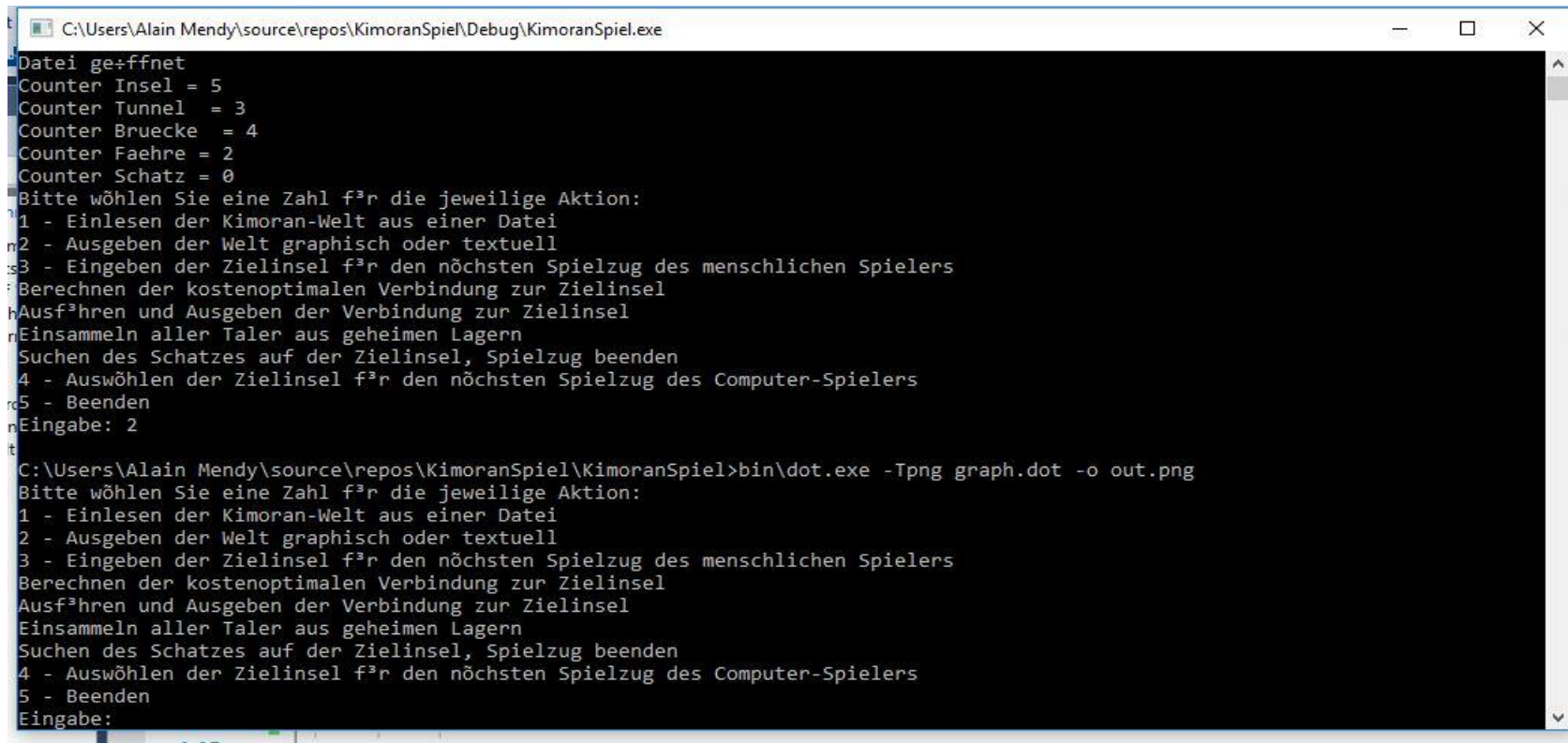
01.07.2019

Datei geöffnet?

```
Datei geöffnet
Counter Insel = 5
Counter Tunnel = 3
Counter Bruecke = 4
Counter Faehre = 2
Counter Schatz = 1
Bitte wählen Sie eine Zahl für die jeweilige Aktion:
1 - Einlesen der Kimoran-Welt aus einer Datei
2 - Ausgeben der Welt graphisch oder textuell
3 - Eingeben der Zielinsel für den nächsten Spielzug des menschlichen Spielers
Berechnen der kostenoptimalen Verbindung zur Zielinsel
Ausführen und Ausgeben der Verbindung zur Zielinsel
Einsammeln aller Taler aus geheimen Lagern
Suchen des Schatzes auf der Zielinsel, Spielzug beenden
4 - Auswählen der Zielinsel für den nächsten Spielzug des Computer-Spielers
5 - Beenden
Eingabe: 2
```

Eingabe Menü

Graphische Darstellung

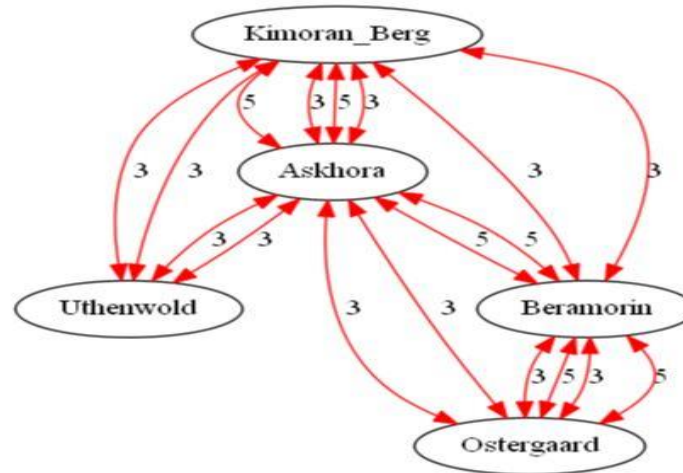


```
C:\Users\Alain Mendy\source\repos\KimoranSpiel\Debug\KimoranSpiel.exe
Datei ge+ffnet
Counter Insel = 5
Counter Tunnel = 3
Counter Bruecke = 4
Counter Faehre = 2
Counter Schatz = 0
Bitte wöhlen Sie eine Zahl f³r die jeweilige Aktion:
1 - Einlesen der Kimoran-Welt aus einer Datei
2 - Ausgeben der Welt graphisch oder textuell
3 - Eingeben der Zielinsel f³r den nöchsten Spielzug des menschlichen Spielers
Berechnen der kostenoptimalen Verbindung zur Zielinsel
Ausf³hren und Ausgeben der Verbindung zur Zielinsel
Einsammeln aller Taler aus geheimen Lagern
Suchen des Schatzes auf der Zielinsel, Spielzug beenden
4 - Auswöhlen der Zielinsel f³r den nöchsten Spielzug des Computer-Spielers
5 - Beenden
Eingabe: 2

C:\Users\Alain Mendy\source\repos\KimoranSpiel\KimoranSpiel>bin\dot.exe -Tpng graph.dot -o out.png
Bitte wöhlen Sie eine Zahl f³r die jeweilige Aktion:
1 - Einlesen der Kimoran-Welt aus einer Datei
2 - Ausgeben der Welt graphisch oder textuell
3 - Eingeben der Zielinsel f³r den nöchsten Spielzug des menschlichen Spielers
Berechnen der kostenoptimalen Verbindung zur Zielinsel
Ausf³hren und Ausgeben der Verbindung zur Zielinsel
Einsammeln aller Taler aus geheimen Lagern
Suchen des Schatzes auf der Zielinsel, Spielzug beenden
4 - Auswöhlen der Zielinsel f³r den nöchsten Spielzug des Computer-Spielers
5 - Beenden
Eingabe:
```

Menü 2 behandeln?

KIMORAN-WELT



Ausgabe

Alain C. Mendy

Spielzug

```

C:\Users\Alain Mendy\source\repos\KimoranSpiel\Debug\KimoranSpiel.exe
Bitte wählen Sie eine Zahl für die jeweilige Aktion:
1 - Einlesen der Kimoran-Welt aus einer Datei
2 - Ausgeben der Welt graphisch oder textuell
3 - Eingeben der Zielinsel für den nächsten Spielzug des menschlichen Spielers
Berechnen der kostenoptimalen Verbindung zur Zielinsel
Ausführen und Ausgeben der Verbindung zur Zielinsel
Einsammeln aller Taler aus geheimen Lagern
Suchen des Schatzes auf der Zielinsel, Spielzug beenden
4 - Auswählen der Zielinsel für den nächsten Spielzug des Computer-Spielers
5 - Beenden
Eingabe: 2

C:\Users\Alain Mendy\source\repos\KimoranSpiel\KimoranSpiel>bin\dot.exe -Tpng graph.dot -o out.png
Bitte wählen Sie eine Zahl für die jeweilige Aktion:
1 - Einlesen der Kimoran-Welt aus einer Datei
2 - Ausgeben der Welt graphisch oder textuell
3 - Eingeben der Zielinsel für den nächsten Spielzug des menschlichen Spielers
Berechnen der kostenoptimalen Verbindung zur Zielinsel
Ausführen und Ausgeben der Verbindung zur Zielinsel
Einsammeln aller Taler aus geheimen Lagern
Suchen des Schatzes auf der Zielinsel, Spielzug beenden
4 - Auswählen der Zielinsel für den nächsten Spielzug des Computer-Spielers
5 - Beenden
Eingabe: 3
Kimoran_Berg
Askhora
Beramorin
Ostergaard
Uthenwold
Bitte Zielinsel angeben:

```

Mensch oder Spiel

Wer hat gewonnen?

```

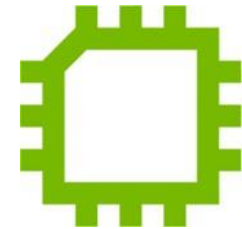
C:\Users\Alain Mendy\source\repos\KimoranSpiel\Debug\KimoranSpiel.exe
1 - Einlesen der Kimoran-Welt aus einer Datei
2 - Ausgeben der Welt graphisch oder textuell
3 - Eingeben der Zielinsel f³r den n³chsten Spielzug des menschlichen Spielers
Berechnen der kostenoptimalen Verbindung zur Zielinsel
Ausf³hren und Ausgeben der Verbindung zur Zielinsel
Einsammeln aller Taler aus geheimen Lagern
Suchen des Schatzes auf der Zielinsel, Spielzug beenden
4 - Ausw³hlen der Zielinsel f³r den n³chsten Spielzug des Computer-Spielers
5 - Beenden
Eingabe: 1
Datei ge³ffnet
Counter Insel = 5
Counter Tunnel = 3
Counter Bruecke = 4
Counter Faehre = 2
Counter Schatz = 1
Bitte w³hlen Sie eine Zahl f³r die jeweilige Aktion:
1 - Einlesen der Kimoran-Welt aus einer Datei
2 - Ausgeben der Welt graphisch oder textuell
3 - Eingeben der Zielinsel f³r den n³chsten Spielzug des menschlichen Spielers
Berechnen der kostenoptimalen Verbindung zur Zielinsel
Ausf³hren und Ausgeben der Verbindung zur Zielinsel
Einsammeln aller Taler aus geheimen Lagern
Suchen des Schatzes auf der Zielinsel, Spielzug beenden
4 - Ausw³hlen der Zielinsel f³r den n³chsten Spielzug des Computer-Spielers
5 - Beenden
Eingabe: 4
Source Inseln :Kimoran_Berg Zur Inseln : Beramorin
you are winner
Dr³cken Sie eine beliebige Taste . . .

```

You are winner

Project

C++



01.07.2019

Presented by: Alain C. Mendy



**Hochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

www.htw-berlin.de