

ReadMe für Teilaufgabe 2

Adrian Boghean - 11742914

Ich nehme am Abgabegespräch teil, aber ich habe dies trotzdem geschrieben.

- Algorithmus Kartengenerierung
 - Zufällig.
 - Das Fort befindet sich auf dem unzugänglichsten Feld der Karte. Das bedeutet, dass die angrenzenden Knotenpunkte kein Gras oder zumindest ein Minimum an Grasfeldern haben sollten.
- Algorithmus Wegfindung
 - Dijkstra für kürzeste Wege. Um mich daran zu erinnern, wie es funktioniert, habe ich im Internet nachgeschaut. Innerhalb der Klasse zitiert.
 - TargetFinder ist in FortFinder und TreasureFinder unterteilt.
 - TreasureFinder:
 - Wenn es zum ersten Mal aufgerufen wird, berechnet es den Knoten im Umfeld des Forts (den "Garten" des Forts), der am offensten ist (mit den meisten Grasknoten) und geht dorthin.
 - Dann wird der nächstgelegene Knoten mit den meisten nicht besuchten Nachbarn als Ziel ausgewählt.
 - Wenn der Node Gras ist, dann zählen nur die adjazenten Nodes als unbesucht, wenn er Berg ist, dann alle Nodes in der Umgebung.
 - FortFinder:
 - Wenn es zum ersten Mal aufgerufen wird, sucht sich den profitabelsten Node auf der gegnerischen Hälfte. Profitable heißt Knoten mit den meisten nicht besuchten Nachbarn.
 - Der Unterschied besteht darin, dass der Node beim ersten Aufruf für die gesamte Karte berechnet wird, nicht nur relativ zur Position meiner KI wie beim TreasureFinder.
 - Nach dem ersten Aufruf verhält er sich ähnlich wie der TreasureFinder.
 - Jedes Mal, wenn sich meine KI an einer Position befindet, wird sie als besucht markiert. Wenn sich meine KI auf einem Bergfeld befindet, werden alle umliegenden Koordinaten als besucht markiert.
- Netzwerk
 - alle Konverter sind statisch und werden innerhalb des NetworkHandlers aufgerufen.
- MVC
 - Controller: ClientController
 - Model: GameProgress
 - View: CommandLineInterface
 - ClientController empfängt neue Informationen aus dem Netzwerk. Die Informationen werden analysiert und die GameProgress Klasse wird aktualisiert. Dann firePropertyChange → CommandLineInterface