**TODO ZOCK**

* ~~Aspiration Window (~~**~~Vinzent~~**~~)~~
* **Projektbericht**
* Abschnitt zur Spielfeldbewertung nochmal überarbeiten (erst möglich wenn Heuristik fertig) (**Vinzent+Burhan**)
* Statistiken (möglich) (**Christoph**)
* Erstellen
* Auswerten und beschreiben
* (optional) noch zusätzlich zu den gefragten Auswertungen andere erstellen
* (optional)Kapitel 8 aspiration Windows (auch Statistiken einpflegen und optimale Window Size ermitteln)
* Projektbericht Kapitel 5: Wettbewerbsspielfelder erstellen und in Projektbericht einpflegen (3 Stück?)(möglich)(**Christoph**)
* ~~100% Testdurchlauf (~~**~~Burhan~~**~~)~~
* ~~Commandozeilenparameter hinzufügen(~~**~~Vinzent~~**~~):~~
* ~~„-a“ für AlphaBeta~~ **~~auschalten~~** ~~(falls kein parameter übergeben wir ist Pruning an)~~
* ~~„-w“ für Aspirationwindow~~ **~~einschalten~~** ~~(Standartmäßig aus)~~
* ~~„-n“ schon implementiert (schaltet Zugsortierung aus) ->kurz testen~~
* Heuristik weiter verbessern
* ~~Funktion die eine Liste zurückgibt in der der besteSpieler(meisten Steine) an erster Stelle ist und der schlechteste an letzter (~~**~~Burhan~~**~~)~~
* ~~Choice und Bombenheuristik(~~**~~Burhan)~~**
* ~~Werte aus Hauptheuristik ins richtige Verhältnis setzten~~**~~(Vinzent~~**~~)~~
* ~~Hauptheuristik verbessern(~~**~~Vinzent~~**~~)~~
* **~~Alle~~** ~~Maps durchtesten (auch die vom Fightclub herunterladen, Fehler dokumentieren und beheben) (~~**~~Vinzent~~**~~)~~