

Dokumentation - TTV Praktikum 3&4

Allers, Sven & Gläser, Christian

January 18, 2016

Abstract

1 Initialisierung

Aus der Konsole aufrufen mit folgenden Parametern: `programmname[]`

2 Spielstrategie

2.1 Auswahl des Opponenten für das Ziel

(Zu finden in: `StatisticsManager-Killselector`)

Alle Spieler haben zum Spielbeginn die gleiche Anzahl Schiffe.

Ausgewählt wird in jeder Runde der Gegner, der die meisten Anzahl an getroffenen Schiffen hat.

Bei gleicher Anzahl an getroffener Schiffe wird als nächstes Kriterium die Anzahl der nicht getroffenen Felder berücksichtigt.

Bei gleicher Anzahl an nicht getroffenen Feldern wird die Nachbarschaft berücksichtigt, die Nähe im Uhrzeigersinn ist ein eindeutiges Selektionskriterium.

2.2 Auswahl des Feldes

1. Startfelder der Spieler werden geschätzt. Grundlage: Empfangene Nachrichten
Spieler werden nach ID sortiert
 $\text{Startfeld} = \text{ID des Vorgängers} + 1$
 $\text{Endfeld} = \text{ID des Spielers}$
2. Berechnung: Welche logischen Felder wurden getroffen
3. Berechnung: Zufällige Auswahl eines noch nicht getroffenen Feldes
4. In die Mitte des Feldes, welches aus mehreren Chord-IDs besteht wird ein Schuss abgesetzt.