Projektvereinbarung

Verfasser: / Benjamin Wild, Robin Corbonnois __Klasse: BPI21a

Titel: Schachbot (Entwicklung)

1 Thema (Hintergrund, Uberblick, gegenwartiger Wissensstand)
Schachprogramm programieren, gegen welches man spielen kann. Wir spielen beide schach. Schachwissen
ist genügend,doch wenig programier Erfahrung. Ziel ist es ein funktionierender Schachbot herzustellen,
Technisches Produkt
2 Eigene Fragestellung / Untersuchungsgegenstand
2.1 Eigene Fragestellung (Leitfrage)
Könen Programier-Anfänger einen funktionierender Schachbot programieren?
2.2 Hypothese (Vermutung über das Ergebnis)
Es ist Möglich, selbst für Anfänger
2.3 Methoden und Vorgehen (mindestens 2 Methoden müssen angewendet werden)
Programieren und Recherchieren

14.04.2024

2.4 Hilfsmittel Computer, Programiersprache	und Internet			
2.5 Kontaktpersonen, Int Thomas Duchamp (Stiefvater) S				
3 Persönlicher Bezug /	/ Motivation			
Wir sind beide vom spiel Schach begeistert. Interesant wäre es wie ein Computer zu denken. Die beste mög-				
lichkeit ist daher selbst ein Computerprogram zu entwickeln. Programieren finden wir ebenfalls sehr interes-				
sant.Das ist die perfekte brüke zwischen unseren Leidenschaften				
4 Bewertungsform (Regelfall: Einheitliche Note für Partnerarbeit bei individueller Note für die Prozess-dokumentation und die Präsentation. Unterschiedliche Benotung für die BMA nur möglich bei genauem Nachweis, wer für welche Teile verantwortlich ist.)				
Regelfall				
5 Besprechungstermine mit Lehrperson (vorgeschrieben sind zwei Besprechungen)				
4 Tamain				
1. Termin:				
2. Termin:				
		Wiederherstellbare Signatur	Wiederherstellbare Signatur	
		X	x M	
		Robin Corbonnois Physiklaborant	Benjamin Wild Physiklaborant	
Datum: 16.04.2024 Di	e Lernenden:	Signiert von: dc3b24ac-1056-430b-83e9-cacdc05ab411 /	Signiert von: dc3b24ac-1056-430b-83e9-cacdc05ab411	
Datum: Di	a Lahrnarson:			
Datum. Di	e rembersour			

14.04.2024 2