

Projektvereinbarung

Verfasser/innen: Benjamin Will, Robin C.Klasse: Platz 14Titel: Schachbot (Entwickeln)

1 Thema (Hintergrund, Überblick, gegenwärtiger Wissensstand)

Schachprogramm programmieren gegen welches man spielen kann. Wir spielen beide AD und zu Schach. Schachwissen ist genügend, noch wenig Programmiererfahrung.
Ziel ist ein funktionierender Schachbot, "Physisches Produkt".

2 Eigene Fragestellung / Untersuchungsgegenstand

2.1 Eigene Fragestellung (Leitfrage)

Können Programmier-Anfänger einen funktionierenden Schachbot programmieren?

technisches Produkt aber schulisches Produkt?

2.2 Hypothese (Vermutung über das Ergebnis)

ES ist möglich, selbst für Anfänger.

2.3 Methoden und Vorgehen (mindestens 2 Methoden müssen angewendet werden)

Programmieren und Recherchieren

2.4 Hilfsmittel

Computer, Programmiersprache und Internet.

2.5 Kontaktpersonen, Informationsstellen, Institutionen

Thomas Duchamps (Stiefvater) Informatiker Google

3 Persönlicher Bezug / Motivation

Wir sind beide vom Spiel Schach begeistert. Interessant wäre es zu denken wie ein Computer. Die beste Möglichkeit ist daher selbst ein Computerprogramm zu schreiben. Programmieren finden wir ebenfalls sehr interessant. Das ist die perfekte Brücke zwischen unseren Leidenschaften.

4 Bewertungsform (Regelfall: Einheitliche Note für Partnerarbeit bei individueller Note für die Prozessdokumentation 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)

1. Termin:

2. Termin:

Datum: Die Lernenden: /

Datum: Die Lehrperson: