

LetsGo AI?

Während unserer 301 ÜK (Überbetriebliche Kurse) wurden wir beauftragt, ein Projekt mit Android Studio zu erstellen. Als Team (bestehend aus Havlish, Mike und mir) entschieden wir uns für "LetsGo AI?", ein auf Künstlicher Intelligenz basierendes Spiel. Spieler werden zufällig entweder mit einer Person oder einer KI gepaart und stellen sich gegenseitig 5 Fragen. Anschliessend muss jeder Spieler oder nur einer raten, ob sein Gegenüber ein Mensch oder eine KI ist. Für die KI nutzten wir Open AI's ChatGPT API. Die Verbindung der Spieler erfolgte über einen Server mit MongoDB und Express.js, um die Kommunikation zu ermöglichen. Der Spielablauf beinhaltet, dass ein Spieler das Spiel betritt und nach einer unbestimmten Zeit einem Partner (KI oder Mensch) zugeteilt wird. Nach den Fragen gibt es eine Rategeschichte und die Antwort wird enthüllt. Spieler haben dann die Möglichkeit, erneut zu spielen.

Ausgangslage

Wir hatten zu Beginn des Projekts bereits etwas Java-Erfahrung aus früheren UK-Modulen und von Gibb, was uns half, aber es war dennoch eine Herausforderung, uns wieder mit der Sprache vertraut zu machen. Die Erstellung der API-Endpunktverbindungen verlief relativ problemlos, da wir alle bereits Erfahrung im Erstellen von Websites und der Arbeit mit verschiedenen APIs hatten. Zusätzlich hatten wir durch ein vorheriges Projekt an der Gibb bereits Erfahrung mit MongoDB, was uns bei diesem Projekt sehr geholfen hat.

Ziel

Das Ziel des Projekts bestand darin, ein unterhaltsames und interessantes app zu entwickeln, das eine Verbindung zur künstlichen Intelligenz hatte, da wir dies für notwendig hielten. Wir wollten auch etwas Spassiges kreieren, das unsere Fähigkeiten mit Java demonstriert.

Umsetzung

Um das Projekt zu realisieren, haben wir die Arbeit gleichmäßig unter uns dreien aufgeteilt und konnten dadurch als Team sehr effizient arbeiten, ohne grössere Reibungen innerhalb

der Teamdynamik. Die Aufgabenverteilung war wie folgt: Ich war für die Verbindung der Spieler zuständig, Havlish kümmerte sich um die Verbindung mit der KI und machte den Wartebereich unterhaltsamer (dies geschah mit Witzen), und Mike war für das Frontend der anderen Seiten zuständig - Startseite, Endseite, Rategeschichte usw.

Ergebnis

Am Ende des UK waren wir alle sehr zufrieden mit dem, was wir geschaffen hatten, denn wir hatten ein Produkt, das so funktionierte, wie wir es uns zu Beginn des Projekts vorgestellt hatten. Alle Aspekte des Projekts funktionierten, und unser größter Verbesserungsbedarf lag im Design, das unserer Meinung nach noch etwas mehr Glanz vertragen konnte.

Erkenntnisse

Etwas, das wir aus diesem Projekt gelernt haben, war, dass die Teamkommunikation und die klare Definition der Aufgaben für jeden fast genauso wichtig waren wie gutes Programmieren (auf jeden Fall nicht ganz, aber fast). Denn im Laufe des Projekts hatten wir zum ersten Mal das Gefühl, dass alles sehr reibungslos ablief, da wir effizient aufgeteilt und erobert hatten.

