

## 2048 - Sem Klausur

---

### 2048 Spielbar machen

- \* Spielfeld Simulation (Als Klasse)
  - \* UI für das Spielfeld
  - \* Klasse im Hintergrund auf dem Spielfeld abbilden
- 

### AI implementieren

- \* Minimax implementieren
  - \* Alpha-Beta Cutoffs einfügen
  - \* Heuristiken ausdenken und überprüfen
  - \* Heuristiken implementieren
  - \* Automatische Test um Heuristiken zu verbessern / neue hinzuzufügen / entfernen
- 

### UI Feinschliff

- \* restlichen UI Elemente
  - \* Mobile Access
- 

### Documentation

- \* Code aufräumen und sauber schreiben
- \* Code kommentieren
- \* Anforderungsdefinition
- \* AI Dokumentation:
  - => Minimax + Alpha-Beta Cutoffs Erläuterung + Warum minimax
  - => Heuristiken einzeln erläutern
- \* AI Testergebnisse

