

Project Proposal

Firma:	ERP_Champion GmbH
Projekt:	CatchTheRabbit
Product Owner:	Frank Niederbronn B.Sc.
Projektlaufzeit:	März – Juni 2025
Budget:	20.000 Euro
Version:	1.0
Datum:	21.03.2025
Dokumentenverantwortlicher:	Frank Niederbronn

Um die Bindung der weltweiten Kunden von ERP_Champion zu steigern, soll zur Ferienzeit an die Kunden ein kostenloses Computerspiel mit dem Namen CatchTheRabbit ausgeliefert werden. Dieses Spiel soll von den Kindern der Kunden (und deren Angestellten) beginnend mit der Ferienzeit gespielt werden können. Das Spiel soll als Web-Application realisiert werden. Auch soll das Spiel zentral auf unserem Server gehostet werden, damit jeder darauf zugreifen kann. Natürlich kann auch jeder Kunde dann das Spiel bei sich hosten.

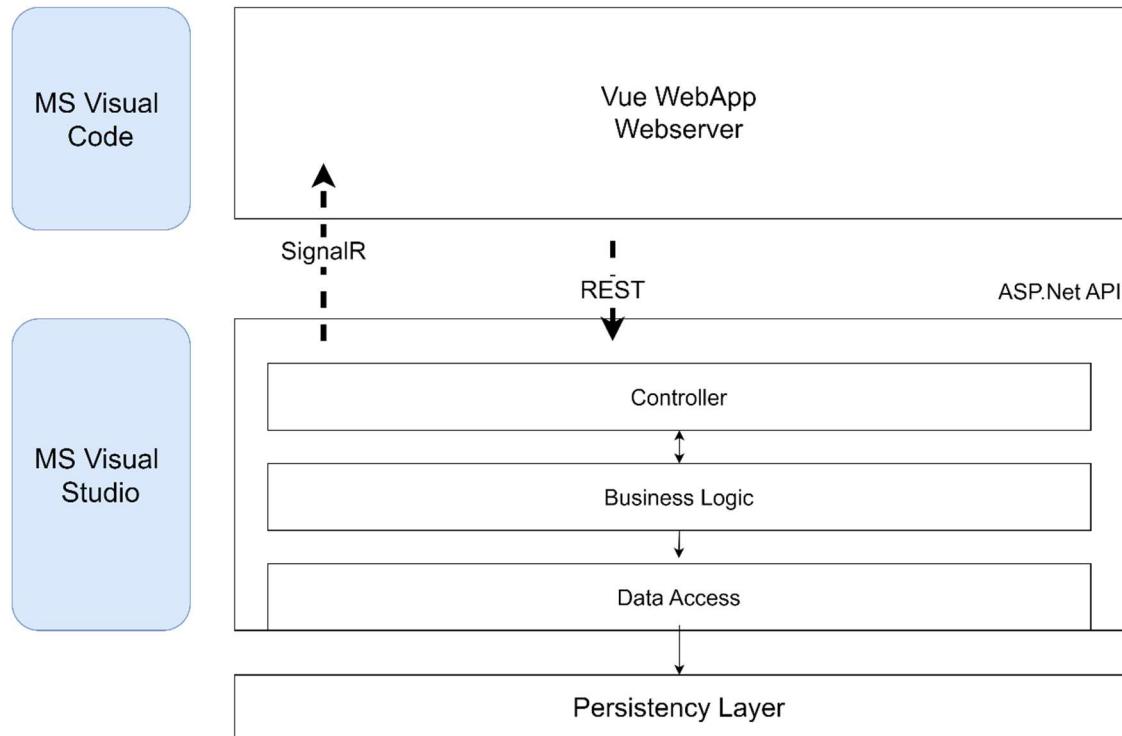
Auf einem Schachbrett der Größe 10x10 sollen sich oben vier Kinder befinden und unten der Hase. Ein Spieler kann entweder die vier Kinder sein oder der Hase. Die beiden Spieler wechseln sich immer mit der Zugfolge ab. Kinder und Hase können immer nur auf den schwarzen Feldern stehen (ähnlich wie bei Dame). Der Hase beginnt mit dem ersten Zug. Der Spieler mit den Kindern hat gewonnen, wenn der Hase nicht mehr ziehen kann. Der Spieler mit dem Hasen hat gewonnen, wenn er eines der fünf schwarzen Felder auf der oberen Reihe erreicht. Es wird abwechselnd gezogen (wie im Schach). Der Spieler mit den vier Kindern kann pro Zug immer nur ein Kind ziehen und zwar immer nur ein Feld schräg nach unten. Der Spieler mit dem Hasen kann den Hasen immer ein Feld schräg nach oben oder unten ziehen.

Am Anfang eines neuen Spiels wählt der Spieler aus, ob er Hase oder die vier Kinder ist. Danach wird zufallsgesteuert die Position der Kinder und des Hasens festgelegt. Der Hase kann sich auf einem Feld der drei unteren Reihen befinden, die Kinder befinden sich alle auf Feldern der oberen drei Reihen. Es sollte nochmals untersucht werden, ob der Algorithmus immer ungefähr zu 50% gewinnt, egal ob er Hase oder die vier Kinder repräsentiert. Gegenfalls sind die Ausgangsregeln nochmals anzupassen. Der Algorithmus zur Bestimmung des nächsten Zuges soll nicht länger als 1 Sekunde Rechenzeit haben.

Das GUI sollte möglichst kindgerecht sein, allerdings soll auch klar erkennbar sein, dass dieses Spiel von ERP_Champion kommt. Es sollen zwei Bestenliste persistent geführt werden (Spieler war Hase oder die Kinder). Jeder, der gegen den Algorithmus gewinnt, wird in die Bestenliste aufgenommen. Die Bestenliste soll dabei nach der Bedenkzeit des Spielers sortiert werden. Je kürzer die Bedenkzeit des Spielers, umso weiter oben erscheint der Spieler in der Bestenliste.

Um trotz des recht geringen Budgets ein passendes Produkt zu erstellen, sollen Werkstudenten dies komplett umsetzen. HR empfiehlt hier Studierende des Studienganges AI von der HS Offenburg, da nur diese über die fachliche Tiefe verfügen.

Bugfixing und neue Features sollen später von den hauseigenen Entwicklern gemacht werden, daher soll die Architektur sich an unserem Technologie-Stack orientieren.



Projekt genehmigt:

Offenburg, den 21.3.2025

Jack Berlinthal

ERP_Champion GmbH

Dr. Jack Berlinthal

CEO / CIO ERP_Champion GmbH