

Endbericht Projekt

Schach KI und Online Mehrspieler Modus

Unser Projekt war es eine Schach KI zu entwickeln. Dabei war unser Kunde der Leiter des Schach Wahlfachs Martin Paulmichl. Dieser hat uns beim Projekt unterstützt und Feedback gegeben.

Die ursprünglichen Anforderungen an das Projekt waren es nur eine Schach KI zu entwerfen. Als weitere Anforderung gab es einen Online Mehrspieler Modus zu kreieren. Dies machten wir auch als wir sahen das wir noch genügend Zeit hatten.

Als Vorgehensmodell entschieden wir uns für Extreme Programming, weil dies unserem Arbeitsstil sehr gefiel und unterstützte. Weil wir die einzige 4er Gruppe waren ging es sich mit dem Pair Programming gut aus und so arbeiteten Maximilian Matscher und Gabriel Fischer als ein Pair und Matthias Oberhauser und Marcel Caldato als ein Pair. Dies hat sich sehr ausgezahlt, da man zu zweit besseren Code schreibt und man immer zwei Perspektiven auf das Problem hat.

Das Projekt verlief sehr gut, wir stießen auf ein Paar Hindernisse die wir aber ohne weitem Probleme bewältigen konnten.

Gabriel Fischer: Ich habe größtenteils die KI geschrieben und mit Maximilian Matscher zusammen die Spiel Logik/Mechanik. Zudem habe ich Recherchen zur Verbesserung der KI gesucht. Diese auch möglichst implementiert. Einfache Optimierungen wurden vorgenommen, aber man kann eine Schach KI noch sehr weit ausbauen. Das Projekt hat viel Spaß gemacht war aber auch viel Arbeit. Die Teamarbeit hat mir sehr gut gefallen da man sich Aufgabenbereiche einteilen kann. Ich würde mir für meine erbrachten Leistungen und dem Beitrag zum Projekt die Note 9 geben.

Matthias Oberhauser: Ich habe die Planung geleitet und zusammen mit Marcel Caldato die GUI entwickelt. Zuerst habe ich mich mit dem Pflichtenheft beschäftigt, als dieses fertig war wurde die GUI begonnen. Mir hat das Projekt gut gefallen, da man die Möglichkeit hatte in einem Team an einem größeren Projekt zu arbeiten. Ich würde mir für meine Arbeit an diesem Projekt eine 8 geben.

Marcel Caldato: Ich habe die Kommunikation für den Mehrspielermodus entwickelt und später mit Matthias Oberhauser die grafische Oberfläche geschrieben. Das Arbeiten in kleineren Gruppen für ein größeres Projekt hat mir sehr gut gefallen. Ich würde mir die Note 8 geben.

Maximilian Matscher: Ich habe zu Beginn das Basis Programm für Schach mit der grundlegenden Mechanik/Logik geschrieben. Dann habe ich Gabriel Fischer bei der Optimierung und beim Testen der KI unterstützt. Zusammen haben wir auch fortgeschrittene Spielzüge implementiert und getestet. Am Ende habe ich noch bei der Verbindung zwischen GUI und Spielmechanik geholfen. Das Projekt hat einen sehr positiven Eindruck hinterlassen. Als Note für meine Arbeit würde ich mir 9 geben.