



Programmierprojekt

Netzwerkspiel Quoridor

Kurzbeschreibung

In diesem Projekt wird das Spiel "Quoridor" mit Netzwerk-Komponente implementiert.

Beschreibung

Quoridor ist ein Strategiespiel für zwei oder vier Spieler.

Ziel eines jeden Spielers ist es, zuerst das Spielfeld zu überqueren. Dabei darf jeder Spieler in seinem Zug entweder seine Spielfigur bewegen oder eine Wand aufstellen, die nicht durchquert werden darf. Das Spiel erhält dabei seine taktische Tiefe durch den Umstand, dass Wände für keinen Spieler den Weg zum Ziel versperren dürfen.

Im Rahmen des Projektes sollen sowohl eine Client- als auch eine Serveranwendung entwickelt werden. Die Serveranwendung soll dabei die Spiele als Räume verwalten und die Spielzüge der Spieler verifizieren. Über die Client-Anwendung wählt der Nutzer einen Spielraum aus einer Lobbyliste in der graphischen Nutzeroberfläche aus. Während des Spiels wird das Spielfeld dargestellt und dem Nutzer gültige Züge angeboten. Zusätzlich soll es möglich sein, mit anderen Spielern zu chatten. Gegen Ende des Projektes wollen wir weitere Spielmodi einbinden.

Während des Projektes sollen Kenntnisse typischer Tools und Methoden der Softwareentwicklung vertieft werden.

Für den Fall, dass dieses Projekt zuverlässig und zügig fortschreitet, können wir uns auch noch Gedanken über eine rudimentäre KI machen.

Vorkenntnisse

Keine besonderen Vorkenntnisse notwendig.



Rahmenbedingungen

Sommersemester 2018

Wintersemester 2018

Bioinformatik

Medieninformatik

Kognitionswissenschaften

Medizininformatik

Informatik

1 bis 1 Teams

je 6 bis 6 Studenten