

Konsequenz aus Test

jede Gruppe sollte Bericht über ihr Werk erhalten haben

aufgedeckte Mängel beheben in Hinblick auf

- Endabnahme
Zusammenspiel eigener Client mit eigenem Server
- Wettbewerb
vereinfachtes Zusammenspiel eigener Client mit Wettbewerbsserver

ungenügende Tests wiederholen (Gruppen werden kontaktiert)

Endabnahme

Endabnahme

klärt, ob Teilnahme erfolgreich war oder nicht

findet statt Montag 31.1. - Donnerstag 3.2. statt des Gruppentreffens oder des Plenums

Ort: Raum 41 (Kellergeschoss), Oettingenstr. 67 (für alle Gruppen)

Dauer ca. 30min (sprich: nur ca. 6min pro Teilnehmer um erfolgreiche Teilnahme zu verdeutlichen)

nur Linux-Rechner vorhanden, Möglichkeiten des Einloggens am CIP-Pool gegeben

Zeitplan für Endabnahme

Gruppe	Zeit	Gruppe	Zeit
dell4never	Mo 10:30	20	Mi 13:30
Augustinerburschen	Mo 12:00	Icecode	Mi 14:00
B.I.E.R	Mo 12:30	hanabit	Mi 15:00
OlympicCoders	Mo 14:30	PRO-gramming5	Mi 15:30
Augustiner	Mo 18:00	Gerch	Mi 16:45
Wurscht	Mo 19:00	Sosuwayi	Mi 17:15
epsilon	Di 12:45	Codemasters	Do 13:00
Freimaurer	Di 14:15	MensaWG	Do 13:30
tetasenopecho	Di 16:30	Team2000	Do 14:15
23	Di 17:00	MAKK	Do 15:30

Ablauf Endabnahme

lauffähiges, kompiliertes Gesamtsystem (Server, Client, Editor) im Repository; Unterverzeichnis Endabnahme

kein Kompatibilitätstest mit anderen Gruppen

jeder soll in der Lage sein

- das gesamte Programm zu kompilieren und zu bedienen
- seinen eigenen Beitrag zu zeigen, vor allem gut Gelungenes
- spez. Fragen zu eigenem Beitrag und allg. Fragen zu beantworten

evtl. Hausaufgabe bis Ende letzter Semesterwoche: Bugfixes, fehlende Funktionalitäten, ...

Gruppenbetreuer entscheidet, ob weiteres Treffen nötig ist

Wettbewerb

Wettbewerbsserver

bereitgestellt über WWW-Seite werden

- modifizierte Version des kompatibelsten Servers
- Clients zur Einleitung eines Spiels

mit diesen Spiel erstellen, eigenen Client dort spielen lassen

Kompatibilität zwischen Wettbewerbsserver und eigenem Client (ohne Spieleinleitungsphase) muss hergestellt werden

Wettbewerbsserver gibt Protokoll der Methodenaufrufe bei sich und Client aus

Wettbewerbsmodus

Vorrunde:

- wird nicht-öffentlich gespielt
- 4 Gruppen zu je 5 Spielern
- jeder gegen jeden
- Sieg 3 Punkte, Unentschieden 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte
- aus jeder Gruppen qualifizieren sich die beiden besten für die K.O.-Runde

K.O.-Runde:

- findet im letzten Plenum live statt
- Viertelfinale, Halbfinale, Finale

Wettbewerbsmodalitäten

durchgeführt auf Rechner wie im CIP-Pool vorhanden

beide Spieler haben gleiche Konfiguration und Ressourcen, kein Internetanschluss

typisches Spiel

- Spielbrett quadratisch, Seitenlänge 10 – 20
- Zuglimit 3-5 Sekunden
- Rundenlimit 50-100 Runden
- Gesamtzeitlimit 100-200 Sekunden

Abgabe des automatischen Spielers

wie bei Abgabe für Test

Deadline Mittwoch 2.2., 16:00 Uhr

formlose Beschreibung der Heuristik für automatischen Spieler im Repository ablegen (ASCII oder HTML)

Mail an Gruppenbetreuer:

- SVN-Versionnummer und Anleitung zum Kompilieren und Erstellen eines `jar`-Archivs
- Angabe, wo Beschreibung der Heuristik zu finden ist