Institut für Informatik
Lehr- und Forschungseinheit für Theoretische Informatik
Dr. Thorsten Altenkirch, Dr. Ralph Matthes
Thomas Anderl, Alessandro Macri

Programmierpraktikum
WS 1999/00

5. Milestone (Siedler von Catan)

2. 2. 2000

Deadline: 16.2.2000

Im Rahmen dieses Milestones soll eine graphikbasierte, über das Netz spielbare Implementierung des Spiels *Siedler von Catan* fertiggestellt werden. Es soll auch eine, z.B. in HTML geschriebene, Benutzerdokumentation erstellt werden. Die fertigen **class files** werden von Euch am **16.2. (harte Deadline)** zusammen mit der Dokumentation in einen JAR-File verpackt und einer anderen Gruppe, die wir Euch noch mitteilen, zum Testen zur Verfügung gestellt.

Essentiell für diesen Milestone sind folgende Bedingungen:

- Das Spiel soll graphisch durch Mausbedienung von vier, auf verschiedenen Rechnern spielenden, Benutzern verwendet werden können.
- Das Spiel sollte stabil laufen — Abstürze während des Spiels sind nicht akzeptabel. Kleine Bugs können **noch** toleriert werden.
- Die implementierten Regeln sollen **mindestens** die Anforderung des 3. Milestones und Handel mit der Bank und über Häfen abdecken. Bis zur Endabnahme am 23.2. soll möglichst die gesamte Funktionalität des Grundspiels mit vier Spielern realisiert werden. Der Gewinner soll automatisch erkannt werden und das Spiel dann beendet werden können.
- Das Chatsystem soll integriert sein. Sinnvoll ist es, die socketbasierte, nebenläufige Implementierung des Chatsystems vom 1. Milestone in das sequentielle, RMI-basierte Spielsystem einzubauen.

Nach Rücksprache mit dem *Coach* kann in begründeten Fällen von der Spezifikation abgewichen werden. Sinnvolle Erweiterungen (z.B. Timeouts für langsame Spieler, Abspeichern und Weiterspielen, Reconnect nach Termination eines Klienten, verschiedene Brettgrößen, Seefahrer oder Ritter und Städte, automatische Spieler) sind natürlich immer willkommen.