

Ludwig-Maximilians-Universität München

Prof. Dr. D. Kranzlmüller
Dr. N. gentschen Felde

Systempraktikum — Projektaufgabe (Teil 4 von 4)

Mittlerweile implementiert Ihr Client das komplette Protokoll und alle Interprozesskommunikationsschritte, die in diesem Projekt benötigt werden. Das einzige, was Ihrem Client nun noch fehlt, ist das Endspiel zu gewinnen. Überlegen Sie sich eine gute Taktik und implementieren Sie diese anschließend in Ihrer `think()`-Methode!

1 Endspiel

Für das Endspiel gelten folgende Regeln:

- Sollte Ihr Client im Endspiel einen ungültigen Spielzug übermitteln, gilt die Partie als verloren.
- Sollte Ihr Client vom Gameserver einen Timeout übermittelt bekommen, da entweder kein Zug innerhalb der Zeit, die beim MOVE-Befehl übermittelt wurde, *eingegangen* ist oder nicht rechtzeitig auf WAIT-Kommandos reagiert wurde, gilt die Partie als verloren.
- Sollte Ihr Client (auf welcher Protokollebene auch immer) die Verbindung trennen / „verlieren“, gilt die Partie als verloren.
- Jedes weitere nicht konforme Verhalten Ihres Clients führt ebenfalls zur sofortigen Disqualifikation.
- Hinweis: Ihrem Client wird neben der Kommunikation mit dem Gameserver keine Kommunikation mit anderen Rechnern möglich sein. Auch die Nutzung von (lokalen) Datenbanken o. ä. ist nicht zulässig. Die von Ihnen zur Übersetzung Ihres Clients notwendigen Quellcodes dürfen eine Größe von 500 kB nicht überschreiten.
- Im Zweifelsfall entscheidet die Stimme des Spielleiters.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg im Endspiel!