



Projekt – Programmierung eines Computerspielers.



(ab Klasse 8)

Quelle: <https://software-challenge.de/>

Für einen bundesweiten Programmierwettbewerb wird ein Computerspieler programmiert, der sich im direkten Vergleich mit anderen Computerspielern beweisen muss.

Diese Jahr geht es um einen Computerspieler der in der Lage ist Ostseeschach zu spielen. Mehr Details zum Spiel unter <https://software-challenge.de>.

Im Rahmen dieses Projektes soll ein regelbasierter Ansatz mit dem Einsatz einer künstlichen Intelligenz verglichen werden.

Wo?	SFZ Reutlingen-Tübingen-Neckaralb, Mühleweg 5/7, 72800 Eningen
Wann?	nach Absprache
Kursleiter	Edgar Luttmann
Teilnehmer	Maximal 2-4
Vorwissen	Du solltest schon einmal programmiert haben. Alternativ könnte ich mir auch Lösung per Künstlicher Intelligenz (siehe Workshop Künstliche Intelligenz) vorstellen – wenn du Interesse daran hättest das zu lernen.
Anmeldung	Bei Interesse eMail an: e.luttmann@fsg-pfullingen.de