

ZMATH 2014a.00868

Zumdick, Jürgen

Programming of the strategy game Kamisado. (Programmierung des Strategiespiels Kamisado.)

Greefrath, Gilbert (ed.) et al., Materialien für einen projektorientierten Mathematik- und Informatikunterricht. Band 9. Unterrichtsmaterialien und Projektideen von der Schülerakademie Mathematik und Informatik, Münster 2011. Hildesheim: Franzbecker (ISBN 978-3-88120-824-6/pbk). Materialien SMIMS, 88-101 (2012).

Zusammenfassung: Kamisado wurde von Peter Burley erfunden und seinerzeit als Spiel des Jahres ausgezeichnet. Es handelt sich um ein Strategiespiel für zwei Spieler. Auf einem 8×8 -Spielfeld, stehen in der ersten und letzten Reihe jeweils 8 verschieden gefärbte Spielsteine. Die Steine können diagonal und senkrecht in Richtung der gegnerischen Startlinie gezogen werden. Eine Partie ist gewonnen, sobald es einem Spieler gelingt, einen seiner Spielsteine auf die gegnerische Startlinie zu ziehen. Es kann nur mit dem Stein gezogen werden, der die gleiche Farbe hat wie das Feld, auf dem der Stein des Gegners bei dessen letztem Zug gelandet ist. Außerdem werden die Wege manchmal von Steinen blockiert. Später erhalten die Steine weitere Fähigkeiten. Für dieses Spiel soll eine Spielstrategie entwickelt und implementiert werden.

Classification: P24 P54 D84 Q84 M44

Keywords: algorithms; min-max algorithm; alpha-beta algorithm; games