

ZMATH 2009f.00696

Bovermann, Klaus

Conceptual design and realization of a network game. (Konzeption und Realisation eines Netzwerkspiels.)

Greefrath, Gilbert (ed.) et al., Materialien für einen projektorientierten Mathematik- und Informatikunterricht. Band 5. Unterrichtsmaterialien und Projektideen von der Schülerakademie Mathematik und Informatik Münster 2007. Hildesheim: Franzbecker (ISBN 978-3-88120-478-1/pbk). Materialien SMIMS, 26-30 (2008).

Zusammenfassung: Es soll ein strategisches Netzwerkspiel entwickelt werden. Dabei spielen Grundlagen der Netzwerktechnik sowie der nebenläufigen Prozesse eine Rolle. In der Programmiersprache Java wird mit Hilfe der Entwicklungsumgebung Eclipse auch ein intelligenter Computerspieler entwickelt, der auf der Basis von Backtrack-Strategien am Spiel teilnehmen kann.

Classification: Q54 Q84 M54

Keywords: computer programming; strategy games; client-server processes; mathematical applications; project method; upper secondary