

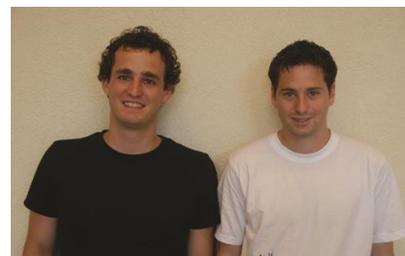
Onlinejass mit Computerspieler

Der Auftrag für diese Diplomarbeit ist zweiteilig. Der erste Teil besteht darin, für ein vorhandenes Onlinejass-Projekt ein Redesign durchzuführen, und das neue Konzept in die Tat umzusetzen. Der zweite Teil beinhaltet die Planung und Entwicklung eines Computerspielers, der auf der Onlinejass-Plattform als zusätzlicher Spieler zu offenen Spielen hinzugefügt werden kann.

Auf der Serverseite arbeitet ein Javaprogramm, das auf eingehende Verbindungen wartet und verbundenen Spielern die Möglichkeit bietet, neue Spiele zu eröffnen oder bestehenden beizutreten. Grundsätzlich ist der Server dafür verantwortlich, sämtliche Benutzereingaben auf ihre Korrektheit zu überprüfen. Werden also beispielsweise unerlaubte Karten angeklickt, meldet der Server einen Fehler.

Bis anhin wurde der Schieber implementiert. Das Design ist jedoch bewusst generisch gehalten, so dass jederzeit mit verhältnismässig wenig Aufwand weitere Jassarten hinzugefügt werden können.

Eröffnet der Spieler einen neuen Jass, hat er entweder die Möglichkeit, auf weitere drei menschliche Mitspieler zu warten oder nach Belieben einen oder mehrere Computerspieler zu seinem Jass hinzuzufügen.



Diplomierende
Stefan Baur
Simon Frei

Dozent
Reto Ferri



Die Benutzerschnittstelle zum Jass-Server ist in Flash programmiert und läuft somit in jedem gängigen Webbrowser. Die Gestaltung ist so konzipiert, dass der Benutzer auf jeder Seite die nötige Übersicht seiner Möglichkeiten gewinnen und sich somit vom Programm angenehm geleitet fühlen soll. Die Computerspieler können sowohl als Partner als auch als Gegner mitspielen und beherrschen die gängigsten Spielweisen des Schiebers: Austrumpfen, Anziehen, Verwerfen, Schmieren, auf Match spielen, Trumpf bestimmen, Schieben und Weisen.