

# Übungen *Handlungsplanung und Allgemeines Spiel* - Blatt 1

Stefan Edelkamp

Peter Kissmann

Abgabe 08.11.2010, Besprechung 11.11.2010

1. (Gruppenbildung)

Bildet Gruppen mit 2-4 Leuten und überlegt euch einen Namen für eure Gruppe und euren Spieler. Alle weiteren Aufgaben sollten in Teamarbeit bearbeitet werden.

2. (Einordnung von Spielen)

Füllt folgende Tabellen mit jeweils mindestens einem Beispiel-Spiel jeden Typs aus. Überlegt euch, welche davon mit endlichen Automaten darstellbar sind.

(a) (Einpersonenspiele)

Vollständige Information	Partielle Information

(b) (Zweipersonenspiele)

	Vollständige Information	Partielle Information
Simultane Züge		
Nicht-Simultane Züge		

(c) (Mehrpersonenspiele ( $n > 2$ ))

	Vollständige Information	Partielle Information
Simultane Züge		
Nicht-Simultane Züge		

3. (Wohlgeformte Spiele)

(a) Welche Eigenschaften muss ein wohlgeformtes Spiel aufweisen?

(b) Wählt ein bekanntes Spiel und erklärt warum (oder warum nicht) dieses Spiel wohlgeformt ist.

4. (GDL)

Entwerft ein Spiel (oder modelliert ein existierendes) in GDL, welches noch nicht auf dem Dresdener Server zu finden ist. Alternativ könnt ihr auch bestehende Spiele zu einem neuen, großen Spiel zusammenführen. Schickt mir die Spielbeschreibung am Besten per Mail ([kissmann@tzi.de](mailto:kissmann@tzi.de)).

5. (Referenzspieler)

Ladet von <http://www.general-game-playing.de/downloads.html> einen der Referenzspieler sowie den Gamecontroller herunter. Spielt mit diesen ein paar einfache Spiele um euch mit dem generellen Ablauf zu verstehen.

Mach euch auch mit dem Quellcode des Spielers vertraut. In den späteren Übungen werdet ihr Erweiterungen daran vornehmen, um einen besseren Spieler zu entwickeln. Alternativ könnt ihr natürlich auch einen komplett eigenen Spieler entwickeln und bei Null anfangen.

**Nachtrag:** Der Link zu Eclipse Prolog hat sich geändert: <http://www.eclipseclp.org>.