



Technische
Universität
Braunschweig

Institut für Betriebssysteme
und Rechnerverbund



3d-net-Brettspiele

Software Entwicklungspraktikum Sommersemester 2011

Kai Homeier

Kommunikation

- Client / Server Struktur



Computer-Gegner

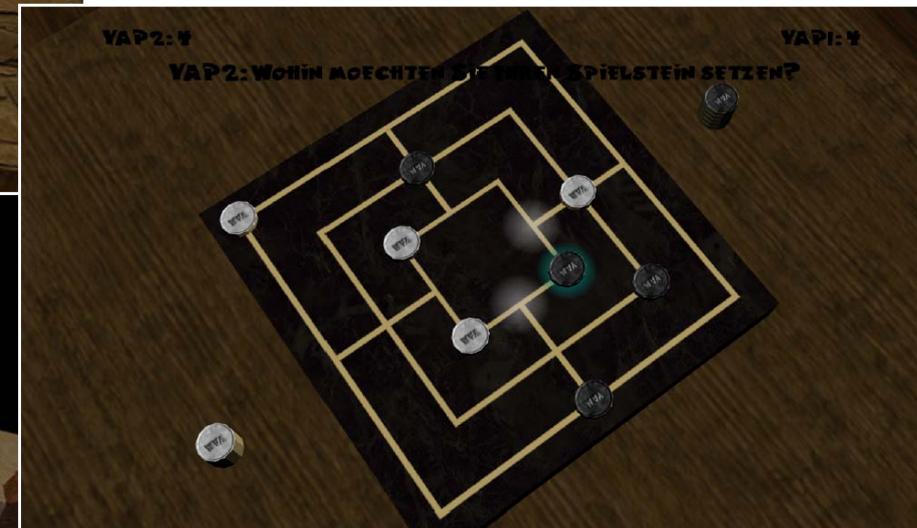
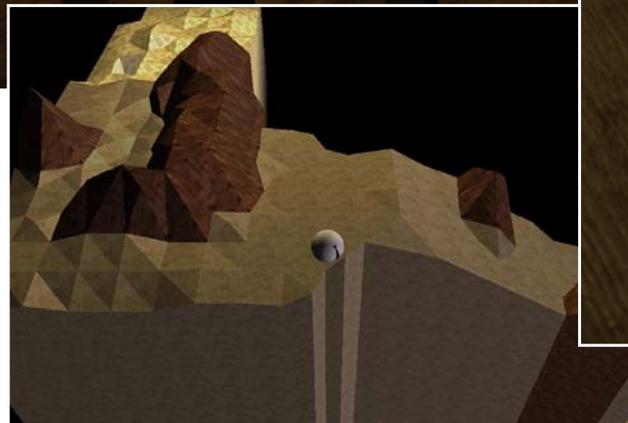


VS.



3D-Modellierung in C++

- Anwendung externer Bibliotheken
- Entwicklung in C++



Implementierung eines Spiels

- zB. Dame, 3D-Tic-Tac-Toe, vier gewinnt, go ?
- oder etwas ganz anderes ?
- aber nicht Mühle
- Hauptsache es enthält die genannten Elemente



Durchführung

- maximal 2 Gruppen
 - mit maximal 6 Studierenden
-
- Betreuung: Kai Homeier
 - Hiwi: Christian Brümmer
 - mail: homeier@ibr.cs.tu-bs.de
 - web: <http://www.ibr.cs.tu-bs.de/courses/ss11/sep-cm>