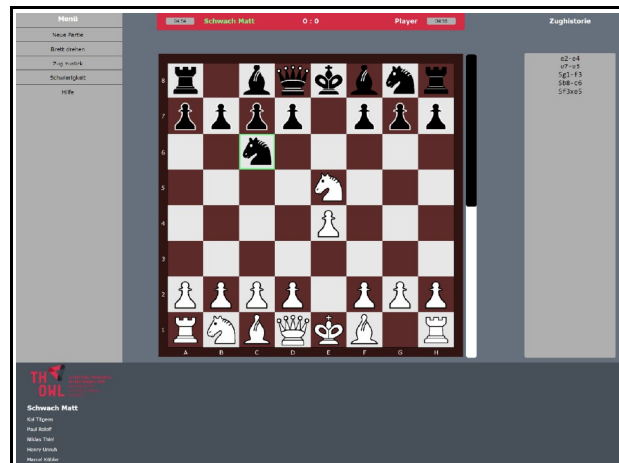
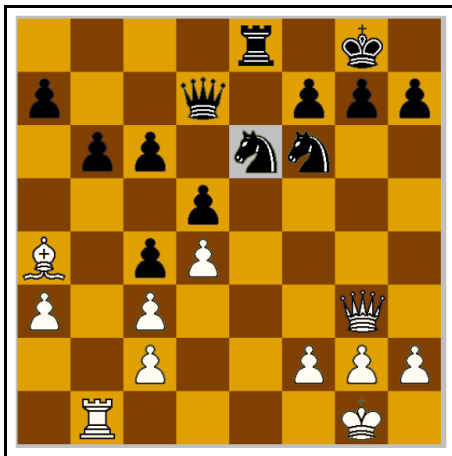


## Evolution Schach-Software

**Zielsetzung:** Im Rahmen dieser Projektarbeit soll eine vollumfängliche Schach-Software nach dem professionellen Software Lifecycle inklusive Projektmanagementplattform und Versionsverwaltung weiterentwickelt werden. Im vergangenen Sommersemester 2022 haben fünf Studierende ein GUI-Frontend (siehe Bild rechts) sowie eine Schach-Engine mit Hilfe des rekursiven MinMax-Algorithmus asynchron implementiert. Die Zugfindung wurde um weitere Komponenten wie die Alpha-Beta-Suche sowie Killerheuristik erweitert. Eine Schach-Software bietet eine Fülle an Weiterentwicklungsmöglichkeiten. Die Teilnehmer dürfen sich aus diesen Komponenten einige auswählen, die sie einbauen wollen, sowie eigene individuelle Vorschläge zur Weiterentwicklung einbringen.



**Lernziele:** Erhöhung der Methodenkompetenz (Klassischer Software Lifecycle, Softwareentwicklung im Team, Anforderungs- und Architekturerstellung, Re-Engineering, u.a.) und Fachkompetenz (Rekursive Algorithmen, Threading, GUI-Entwicklung, u.a.) in den genannten Bereichen. Inhalte informatischer Grundlagenmodule (PS1, PS2, SM, SD, u.a.) werden vertieft.

**Prüfungsform:** "Präsentation mit schriftlicher Zusammenfassung" gemäß §19 BPO-TI-16

**Teilnehmerzahl:** maximal 4