Softwarepraktikum

Turnierregeln

für die Ursuppen-Turniere
Stand 24.4.03

Softwarepraktikum

Turnierregeln

1. Abgabe der Klienten (Teilnahme am Turnier)

1.1 Abgabe-Deadline

Die teilnehmenden Klienten (Spieler) müssen jeden
Mittwoch bis 11 Uhr
an die Abgabeadresse
swpadmin @ lists.spline.inf.fu-berlin.de
geschickt werden. Die Gruppenbezeichnung muss explizit aus Betreff / Text der Mail zu entnehmen sein.

Softwarepraktikum

Turnierregeln

1. Abgabe der Klienten (Teilnahme am Turnier)

1.2 Abgabeform

Die Abgabe muss als **kompiliertes .jar-Paket** erfolgen. Als Compiler ist ausschließlich der javac aus dem **Java SDK der Version 1.4.1** zulässig.
Wichtig: **Es darf keine GUI geöffnet werden!**
Die Hauptklasse des Klienten muss mindestens folgende Kommandozeilenparameter in dieser Reihenfolge akzeptieren:

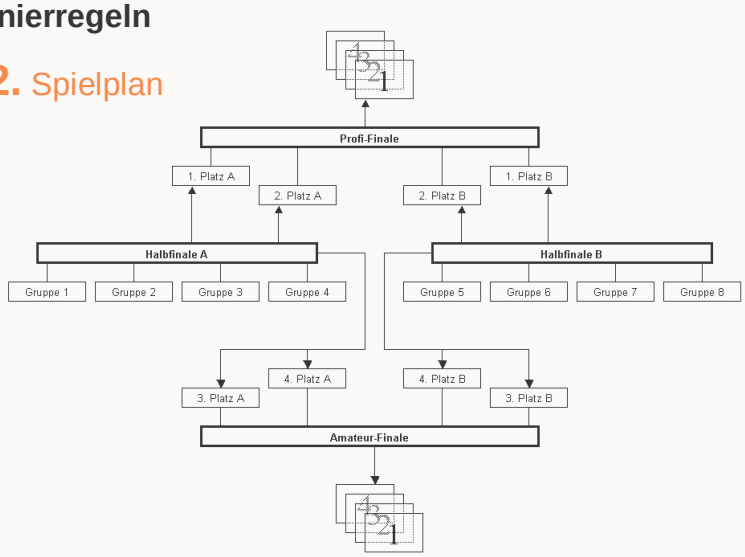
- (IP-Adresse des Servers) **IP:PORT**
- **Spielername**
- **Spielname**
- **Spielpasswort**

Zusätzliche Kommandozeilenparameter müssen optional sein.

Softwarepraktikum

Turnierregeln

2. Spielplan



Turnierregeln

3. Platzierung

Die Platzierung der Spieler erfolgt am Ende einer Runde anhand der Anzahl der erspielten Entwicklungspunkte.

Eine Runde endet, wenn ein Spieler die maximale Anzahl Entwicklungspunkte erreicht hat oder alle Umweltkarten ausgespielt wurden.

Softwarepraktikum

Turnierregeln

4. Disqualifikation

Ein Spieler wird disqualifiziert, wenn er
- **das Kommunikationsprotokoll nicht richtig beherrscht**, d.h. nicht in der erforderlichen (im Protokoll spezifizierten) Reihenfolge auf die Serveranfragen antwortet.
- **"einfriert"** (Endlosschleife).
- **zu spät abgegeben wird.**

In den ersten beiden Fällen beendet der Server die Verbindung zum betroffenen Spieler und führt Defaultaktionen aus, damit die Runde fortgesetzt werden kann.
Ein disqualifizierter Spieler wird nicht platziert und von der Teilnahme am Finale ausgeschlossen. Der nächst niedriger platzierte Spieler rückt an seine Stelle. Wenn Spielausschlüsse auftreten, werden leere Spielplätze durch den Tutoren-Klienten ersetzt.