

# Smart Graphics Übung

Dr. Sebastian Boring, Dominikus Baur

## Ziel der Übung

- Erstellen einer KI (und einer Visualisierung) für das Brettspiel Backgammon
- Abschluss:
  - KIs werden gegeneinander antreten
  - Prämiert wird der Sieger, sowie die beste Visualisierung
- Gruppenarbeit:
  - 4 Teilnehmer pro Gruppe
  - Alle Teilnehmer einer Gruppe erhalten die gleiche Note

## Plagiate

- Plagiate werden nicht toleriert
- Auch hier gilt das korrekte wissenschaftliche Arbeiten
- Der erstellte Code muss von den Teilnehmern kommen, und nicht aus dem Netz
- Werden Plagiate gefunden (und das werden sie):
  - Gibt es keine ECTS → simple, isn't it?
  - **Diskussion:** was sind Plagiate in dieser Übung?

## Abgabe

- Abzugeben sind (als ZIP):
  - Source-Code einer lauffähigen KI mit Visualisierung
  - Eine textuelle Beschreibung der Abläufe der KI
- Beispiel:
  - Einfache KI, grobe Visualisierung
- Kreativität wird belohnt:
  - Preis für die beste KI
  - Preis für die aussagekräftigste Visualisierung

## Ablauf

- Heute: Einführung in Backgammon
  - Spielregeln und Strategien
  - Künstliche Intelligenz
  - Visualisierungsmöglichkeiten
- Dienstag bis Donnerstag:
  - Erstellen der KI (auch hier)
  - Programmierhilfe permanent vorhanden
- Freitag:
  - Abschluss-Turnier und Preisverleihung

## Gruppen

- Gruppe A:
  - Sedlmeier, Kugler, Bleimhofer, Franzke
- Gruppe B:
  - Bornschlegel, Grabs, Hering, Follmann, Burger
- Gruppe C:
  - Bürger, Sommer, Kothe, Ivanova, Li
- Gruppe D:
  - Lindemann, Rademacher, Nguyen, Hartmann

## Gruppen

- Gruppe E:
  - Lins, Deutschmann, Thermann, Sappler, Benkard
- Gruppe F:
  - Lamche, Magiera, Balteanu, Tonch