Universität Ulm - Abteilung Angewandte Informationsverarbeitung
Dr. Johannes Mayer und Hans Braxmeier, Wintersemester 2003

2. Übungsblatt zur Vorlesung Allgemeine Informatik III

Abgabetermin: Dienstag, 04.11.2003

Menschmeier *(10 Punkte)*

In Anlehnung an das weltbekannte „Mensch Ärgere Dich nicht“ soll eine Abwandlung namens „Menschmeier“ implementiert werden.

Die Spielregeln:

- An einem Spiel dürfen genau 2 Spieler teilnehmen, wobei jeder Spieler 2 Kegel besitzt.
- Gestartet wird in der Startzone, die nicht auf dem Spielfeld liegt (siehe Beispielausgaben (zu finden unter Beispiele)).
- Die Spieler dürfen abwechselnd einen ihrer Kegel ziehen.
- Wie weit ein Kegel eines Spielers vorrücken darf, entscheidet der Zufallsgenerator in jeder Runde (Zahl von 1 bis 6).
- Versucht ein Spieler seinen eigenen Kegel zu schlagen, dann passiert nichts (Na ja, eine entsprechende Bemerkung schadet nicht)!
- Wird ein Kegel des Gegners geschlagen, so wird der geschlagene Kegel wieder in die Startzone zurückgesetzt.
- Erreicht ein Kegel das Ziel, wird der Kegel in die Zielzone gesetzt.
- Gewonnen hat der Spieler, der seine beiden Kegel zuerst in die Zielzone gebracht hat.
- Der Fairness halber darf Spieler 2 immer den letzten Zug ausführen. D.h. sobald Spieler 1 seinen zweiten Kegel ins Ziel gebracht, darf Spieler 2 noch genau einen Zug ausführen.
- In der Start- und Zielzone können keine Kegel geschlagen werden.
- Die Größe des Spielfeldes sollte variabel sein!

Menschmeier Grafisch *(5 Zusatzpunkte)*

Für die grafische Darstellung (ASCII) des Spiels können Sie sich 5 Zusatzpunkte verdienen. Beispielausgaben sind auf der Homepage unter Beispiele zu finden! Weitere Infos gibt's in den Übungen.

Viel Erfolg!