

## 2D Spiele programmieren in Java

Teil 7: KI

Dr. Katja Wegner  
Dr. Ursula Rost

## Künstliche Intelligenz

- Definition:
  - Teilgebiet der Informatik, dass sich mit der Automatisierung intelligenten Verhaltens befasst mit Mitteln der Mathematik und der Informatik (wikipedia.de)
- Anwendungen:
  - Suchen, Planen, Optimieren, Logisches Schließen
  - Spiele: DeepBlue – Schachcomputer, der den Weltmeister Garri Kasparov 1997 besiegte



## Künstl. Intelligenz in Spielen

- Um Spieler zu vermitteln, dass er einen „ernstzunehmenden“ Gegenspieler hat, der aber nicht unschlagbar ist
- **Idee für unser MukaGame:**
  - Gegenspieler soll Muka ständig „im Auge behalten“ und seine Position an die des Muka anpassen.

## Übung 7.1

- Implementieren Sie eine Superklasse Move, von der verschiedenen Klassen mit unterschiedlichen Strategien abgeleitet werden können und automatische Bewegungen implementieren. Diese soll an Entities übergeben werden können.
- Fügen Sie dem Spiel mindestens zwei Gegenspieler hinzu, die sich unterschiedlich bewegen.