



Aufgaben für mögliche Projektarbeiten

- Entwicklung eines intelligenten Roboters für RealTimeBattle
- Entwicklung einer Team- Strategie für RealTimeBattle
 - Wegfinde- KI auf Wegpunktebasis
 - Basisbibliothek für Bewegungsabläufe für das Team Framework
- Dokumentation / Veranschaulichung und ggf. Verbesserung der Physik- Engine
- Weiterentwicklung des Spielkonzepts
- Entwicklung einer neuen Oberfläche
- Entwicklung einer ‘Sound Engine’
- Verbesserung des ‘Joystick- Bots’
- Entwicklung eines ‘Map- Editors’
- Verbesserung der Windows- Portierung
- Paketierung der Software (RPM / MSI)
- Erhöhung des Bekanntheitsgrades von RealTimeBattle durch Wettbewerbe, Zeitschriftenartikel, Online- Marketing, Optimierung der Web- Seite
- Untersuchung von RealTimeBattle unter Sicherheitsaspekten
- Erstellung eines Konzeptes zur Nutzung von RealTimeBattle im Physik- / Informatikunterricht

Kontakt

- Johannes Nicolai: johannes.nicolai@hpi.uni-potsdam.de
- Sebastian Rolof: sebastian.rolof@s2003.tu-chemnitz.de

Web Sites

- Nützliches zum Lesen:
 - <http://www.linux-magazin.de/Artikel/ausgabe/2000/04/RealTimeBattle/realtimebattle.html>
- offizielle Seiten:
 - <http://rtb-team.sf.net>
 - <http://realtimebattle.sf.net>
- Vortrag und Handout als PDF:
 - <http://www.myhpi.de/~nicolai/rtbspez.pdf>
 - <http://www.myhpi.de/~nicolai/rtbspez-handout.pdf>