

# Planung

## Einstellungen

- Aufteilung in Bereiche: 'einfach' 'moderat' 'komplex'
- Spielfeld drehen
- Größen (Kartenhöhe, Schriftgröße) automatisch von der Bildschirmauflösung

## Turnier

- beschränkte Punkte (Punktetopf / Kasse)
- Pflichtsoli
- mehr als vier Spieler

## Übersetzung (Quelltext)

- Syntax beim Einlesen überprüfen (%)
- Spezialisierungen (z.B. spielt einen Köhler)

## Regeln

- Sonderpunkte separat verwalten
- Sonderpunkte auch im Solo
- Farbsolo nur mit den Farbkarten (Buben + Damen eingeordnet); wie Fleischloser mit Trumpffarbe
- Mutation (für einfachere Tests)
- spezielle Armutregeln:
  - ♦ bei vier Trümpfen wenn einer ein Fuchs ist
  - ♦ Abgabe am Anfang des zweiten Stichs
  - ♦ Nur an den Partner abgeben (Bei einer Hochzeit nach dem Klärungsstich, wenn kein Bräutigam gefunden wurde wird nicht geschoben)
    - ◇ Aufnahmepflicht
  - ♦ Pflicht, Farben zurückzugeben
  - ♦ Außer Füchsen dürfen nur noch zwei Karten Trumpf sein
  - ♦ Wenn keine aufnimmt wird normal weitergespielt
- Feigheit (wenn zwei weitere Ansagen möglich gewesen wären gibt es Strafpunkte)
- Schweine dürfen nur angesagt werden, wenn man vorher Re/Kontra angesagt hat
- Trumpfpflicht, wenn die Farbe nicht bedient werden kann (Feature Request 992922)
- black lady: die black lady hat man wenn man beide pikdamen besitzt, dann ist die erste von beiden die allerhöchste karte von allen (inklusive) zusatzkarten. die zweite ist wieder normal eingereiht. (Feature Request 992922)
- Supergenscher: Nur wenn gegenschert wurde, dann zählen beide Karo Buben als Genscher (Feature Request 992922)
- Bockrunden
  - ♦ bei Herzstich, gespaltener Arsch (jedes Team macht 120 Punkte), verlorenes Re/Kontra, Schwarzspiel
  - ♦ Bock in Bock: Extrarunden anhängen oder Doppelbockrunden
- Uno: (Vorschlag: Alexander Mai, [Feature Requests item #1203768](#))

## FreeDoko: Planung

Das Ding hat viele Namen, ich kennes als "Uno". Ziel dieses Solos ist es, möglichst keinen oder zur Not einen Stich zu machen. Bei mehr Stichen gilt das Solo als verloren. Die Trumpfanordnung ist wie beim normalen Spiel.

Zählung:

- ♦ kein Stich: doppelt gewonnen
- ♦ ein Stich: einfach gewonnen
- ♦ zwei Stiche: einfach verloren
- ♦ mehr Stiche:  $(n-1)$ -fach verloren

Problem: KI muß an solche Spiele völlig anders rangehen.

## Fehlerbericht

- E-Mail eintragen (E-Mail als Einstellung)
- Fehlerbericht automatisch senden

## nachspielen

- Fenster mit allen Schritten (Kennzeichnen, was schon getan wurde + menschliche Aktivitäten)
- Vorbehalt mit reinnehmen

## KI

- Referenz-KIs lauffähig (Klasse 'class VirtualGame : public Game')
- Mutation in der Konfiguration (für einfachere Tests)
- Kurz- und Langübesetzung der Konfiguration
- Heuristiken separat verwalten
- Wenn die Spieler hinter mir zwischen Karte A und Karte B keine mehr haben reicht es, Karte A auszuspielen

## GUI

- Kontexthilfe (S-F1)
- Kontexteinstellungen (S-F2)
- Überarbeiten vom Speichern/Laden der Regeln/KIs
- Stichhaufen: Fenster mit Übersicht der Stiche (Punkte, Sonderpunkte, Ansicht) (je nach Stichansicht in Regeln)
- Vorschau bei Graphiken
- Bei Wechsel ins Fehlerberichts Fenster: alten Fehlerbericht freigeben (für Windows)
- beliebigen Kartensatz, Kartenrückseite, Hintergrund (Tisch) suchen wenn der angegebene nicht vorhanden ist
- Fehlerbehandlung bei Kartensätzen, Symbolen, ... überarbeiten (bessere Handhabung, Übersetzen)
- Symbole für alle Knöpfe
- Einheit bei den Verzögerungen schreiben
- Konfiguration nur für Spielertypen zulassen, die sich von 'Aiconfig' ableiten (Gegenbeispiel ist 'AiDummy')
- Internetseite ins Programm
- Nachrichten-Fenster: Nachrichten hinzufügen, Nachrichten löschen

- Bild vom Spieler
- Animation

## Bedienung

- Mit Mausrad Karte auswählen + Klick für wählen (nur zulässige Karten bei entsprechender Regel)
- bei Tastaturkürzel Menü schließen
- Wenn Schrift nicht gefunden: Schriftauswahl hoch
- Drag'n drop (Verzeichnisse für Themen, Hintergrund, Kartenhintergrund, Regel, KI-Konfiguration, Einstellungen)
- Klick auf dem Splash-Screen versteckt ihn
- Tab-Reihenfolge

## Informationen

- Zeigen, an wen der Stich bisher geht (aufhellen)
- wenn Maus ueber Karte beim Ausspielen: diese verdunkeln
- rechte Maustaste auf Karte: diese in den Vordergrund
- Statusbar mit Nachrichten (ai denkt, Karten laden, ...)
- Spiel-Log ( Regeln, z.B. letzter Stich)

## Turnierpunkte

- Farbliche Markierung verbessern
- Punkte für Spieler als Balken
- Fenster soll wie Notizblock aussehen, keine Fenstermanager-Rahmen
- Statistik (wie Spielerstatistik, bloß nur fuer das Turnier)

## Windows

- Unterdrücken, daß alle Fenster einen eigenen Eintrag in der Febsterleiste neben dem Startmenü von Windows erhalten
- GTK-Thema mit Windows-Aussehen

## Graphik

- Unterstützung verschiedener Graphikformate. Die einfachste Lösung wäre, auf Dateieindungen zu verzichten (sofern GTK dann die Dateien richtig erkennt), das ist aber nicht üblich.
- Symbole für die Sonderpunkte (gefangen: Gittermuster, Doppelkopf: 40+)
- Osterthema
- Weihnachtsthema

## Dokumentation

- Ziemlich viel
- '\$HOME/.FreeDoko' erwähnen

## Multiplayer

- überhaupt
- Wenn ein Client ausfällt: Ersatz durch KI
- Wenn der Server ausfällt: Übernahme von einem anderen Client
- Chat (?)

## Pakete

### Windows

- Ein Installationspaket fuer alle Sprachen

## Sonstiges

- In jede Ressourcendatei die Version schreiben
- Sound

## Chrome

- Blatt setzen
- Stich zurücknehmen
- Anzeige der im Spiel noch nicht ausgespielten Karten
- beliebige Karte spielen
- Anzeige, welche Karten die Gegner noch haben koennen (Nutzen der KI)
- Hochzeit: Anzeige, wieviele Stiche man noch Zeit hat, um einen Partner zu finden.
- Text-Version
- Graphikendungen UI (+ mehrere Graphikendungen: xpm, png, jpeg)

---

offizielle Internetseite