

22.01.2002: Vorläufige Hinweise zum DISTANZ-Turnier:

- Das DISTANZ-Spieleturnier findet statt am Donnerstag, den 07.02.2002, im Software-Labor (OFFIS-Gebäude, Escherweg 2). Beginn: 14:15 Uhr. (Ende spätestens 17:00 Uhr). Auch Zuschauer sind willkommen!
- Es wurden xx Programme zum Turnier angemeldet. Alle Teilnehmenden müssen mir bis Dienstag, den 05.02.2002, um 18.00 Uhr eine jar-Datei mit Ihrem Programm zuschicken. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor: Nehmen wir an, Ihr Programm (inkl. aller benötigten Dateien, insbesondere die .class- und auch die .java-Dateien) befindet sich in einem Verzeichnis `xyz/willi12345678` (Name des Paketes `willi12345678`). Dann begeben Sie sich in das Verzeichnis `xyz` und rufen Sie folgenden Befehl auf:

```
jar cvf willi12345678.jar willi12345678
```

Es wird eine jar-Datei mit dem Namen `willi12345678.jar` erzeugt, die Sie mir bitte zuschicken.

- Das DISTANZ-Turnier findet auf den Unix-Rechnern des Software-Labors statt und zwar auf den Rechnern `capella` (2x450 MHz/1000 MB), `birne` (2x300/1000), `mango` (1x440/768), `feige`(1x440/256) UND `dattel`(1x440/256)
- Der Paketname Ihres Programms sollte einen eindeutigen Namen besitzen, so dass es nicht zu Namenskonflikten mit anderen Programmen kommen kann (bspw. `<matrikelnummer>.distanz`)
- Achten Sie bitte darauf, dass Sie in Ihrem Programm keine absoluten Pfadangaben (bspw. beim Zugriff auf Dateien) verwenden.
- Die Zeit, die jedes Programm pro Spielpartie verbrauchen darf, beträgt 5 CPU-Minuten.
- Der Speicher, den jedes Programm maximal belegen darf, beträgt 4000000 Bytes.
- Jede Übungsgruppe (mit maximal 3 Teilnehmern) darf nur mit einem Programm antreten. Die Teilnehmer der Übungsgruppe müssen beim Turnier anwesend sein. Alle Teilnehmer der Übungsgruppe müssen bei der Entwicklung des Programms aktiv beteiligt gewesen sein (wird kontrolliert!).
- Das Programm darf während des Turniers nicht mehr verändert werden.
- Es dürfen nur Programme teilnehmen, die folgende Bedingungen erfüllen:
 - die Programme müssen vollständig in Java implementiert sein (keine native-Funktionen!),
 - die Programme dürfen keine Threads verwenden,
 - die Programme dürfen keine externen Prozesse starten (bspw. auf Datenbank zugreifen),
 - die Programme dürfen keine Netzverbindungen aufbauen.
- Der genaue Turniermodus (KO-System, Gruppeneinteilung, ..) wird erst am Spieltag bekannt gegeben. Alle Programme treten in einer Spielpartie in zwei Spielen gegeneinander an, jeweils einmal für jede Spielerfarbe.
- Ein Spiel gilt für ein Programm als verloren, wenn:
 - das Programm sich nicht an die Spielregeln hält

- das Programm das Zeit- oder Speicherlimit überschreitet,
- das Programm einen Laufzeitfehler erzeugt.
- Ein Spielgewinn bringt 1 Punkt, Verloren 0 Punkte. Sollte es bei Spielpartien im KO-System nach zwei Spielen unentschieden stehen, wird ein drittes Spiel stattfinden, wobei die Farben vorher ausgelost werden.
- Der/die Autor/Autoren des Gewinnerprogramms bekommen neben einem Pokal 40 Bonuspunkte für die Klausur (nicht die Nachklausur!), die zweiten bekommen 20 Bonuspunkte, die dritten 10 Bonuspunkte. Die Maximalpunktzahl von 100 Punkten kann damit aber nicht überschritten werden!
- Sollten irgendwelche Probleme auftreten, die durch die Turnierregeln nicht gelöst werden, entscheidet der Schiedsrichter (Dietrich Boles).