



---

## Internetbasierte Gruppenkommunikation am Beispiel des Spiels "Nobody is Perfect"

Diplomaufgabe für ...

Matr.Nr.: ...

"Nobody is Perfect" ist ein Spiel für mehrere Spieler und einen Spielleiter, das wie folgt abläuft: Der Spielleiter stellt eine Frage, die so schwierig ist, daß die Spieler die Antwort nur mit sehr geringer Wahrscheinlichkeit kennen (z.B. "Was ist ein Mezzen?"). Die Spieler versuchen nun, möglichst plausibel klingende (wenn auch falsche) Antworten zu geben (z.B. "Ein ungesäuertes Fladenbrot") und schreiben sie auf einen Zettel. Der Spielleiter liest nun alle Zettel sowie die richtige Antwort (hier: "Ein altes deutsches Hohlmaß") in zufälliger Reihenfolge vor, und die Spieler müssen tippen, welche Antwort die richtige ist. Wer die richtige Antwort errät, bekommt 2 Punkte. Jeder Spieler bekommt außerdem so viele Punkte, wie andere Spieler auf seine Antwort getippt haben.

Implementieren Sie eine Internet-basierte Version dieses Spiels. Der Computer übernimmt die Rolle des Spielleiters, der Fragen und Antworten aus einer Datenbank entnimmt. Beliebige viele Spieler können sich über ihren Web-Browser am Spiel beteiligen und ihre Antworten und Tipps abgeben. Das Spiel könnte z.B. wie folgt ablaufen:

1. Ein Spieler meldet sich auf einer Login-Seite mit Namen und Paßwort an und wird dann auf die Frageseite weitergeleitet.
2. Auf der Frageseite wird vom System eine zufällig ausgewählte Frage gestellt, die der Benutzer in einem Textfeld beantworten kann.
3. Der Benutzer sieht nun eine Seite mit den Namen aller momentanen Spieler und einer Kennzeichnung, welche Spieler bereits geantwortet haben. Diese Seite wird z.B. alle 5 Sekunden aufgefrischt. Wenn alle Spieler geantwortet haben (längstens jedoch 2 Minuten nach dem ersten Stellen der Frage) geht es weiter zur Antwortseite.
4. Auf der Antwortseite sieht jeder Spieler die in dieser Runde abgegebenen Antworten einschließlich der richtigen Antwort in zufälliger Reihenfolge. Er kann nun eine der Antworten als die richtige anklicken.
5. Der Benutzer sieht nun wieder eine Seite mit den Namen aller momentanen Spieler und einer Kennzeichnung, welche Spieler sich bereits für eine Antwort entschieden haben. Diese Seite wird z.B. alle 5 Sekunden aufgefrischt. Wenn alle Spieler sich entschieden haben (längstens jedoch nach 30 Sekunden) geht es weiter zur Lösungsseite.
6. Auf der Lösungsseite sieht der Benutzer nochmals alle Antworten sowie die Anzahl der Spieler, die sich für jede Antwort entschieden haben. Außerdem wird die richtige Antwort als solche markiert. Durch Anklicken eines Knopfs kann der Spieler wieder auf die Frageseite gelangen. Durch Anklicken eines anderen Knopfs kann eine Gesamtpunkteliste aller Spieler abgerufen werden.

Spieler, die während drei aufeinanderfolgenden Runden keine Antwort abgegeben haben, werden aus dem Spiel geworfen. Die Frageseite und die Antwortseite sollen einen z.B. mit JavaScript implementierten Zähler enthalten, der angibt, wieviel Zeit einem für die Antwort oder den Tipp verbleibt. Wer die Zeit überschreitet, fällt aus dieser Runde raus.

Sehen Sie auch einen Programmteil zum Eingeben und Editieren der Fragen und Antworten sowie zum Löschen der Gesamtpunktliste vor.

Implementieren Sie die Webseiten mit ASP.NET und die Programmlogik mit C#. Die Wahl der Datenbank bleibt Ihnen überlassen. Der Einfachheit halben können Sie sogar Access oder Excel dafür verwenden.

Der Fortgang der Arbeit ist in 14-tägigem Abstand mit dem Betreuer zu besprechen. Für die Ausarbeitung der schriftlichen Diplomarbeit sind die Richtlinien der Abteilung Systemsoftware zu beachten.

Nähere Auskünfte: Dipl.-Ing. Markus Löberbauer