

1) Klick auf Neustart --> es erscheint eine Dialogbox.

a) Text: "und verwirft das bisher aktive Spiel."

b) Mehr Abstand unter dem 2. Satz (also etwas mehr weiß lassen, bevor das graue Feld beginnt).

c) Da wir viel Platz unter dem Slider haben, bitte darunter noch ein paar Infos ergänzen:

- Zuletzt war Ihr Spielfeld <xx> Felder groß.

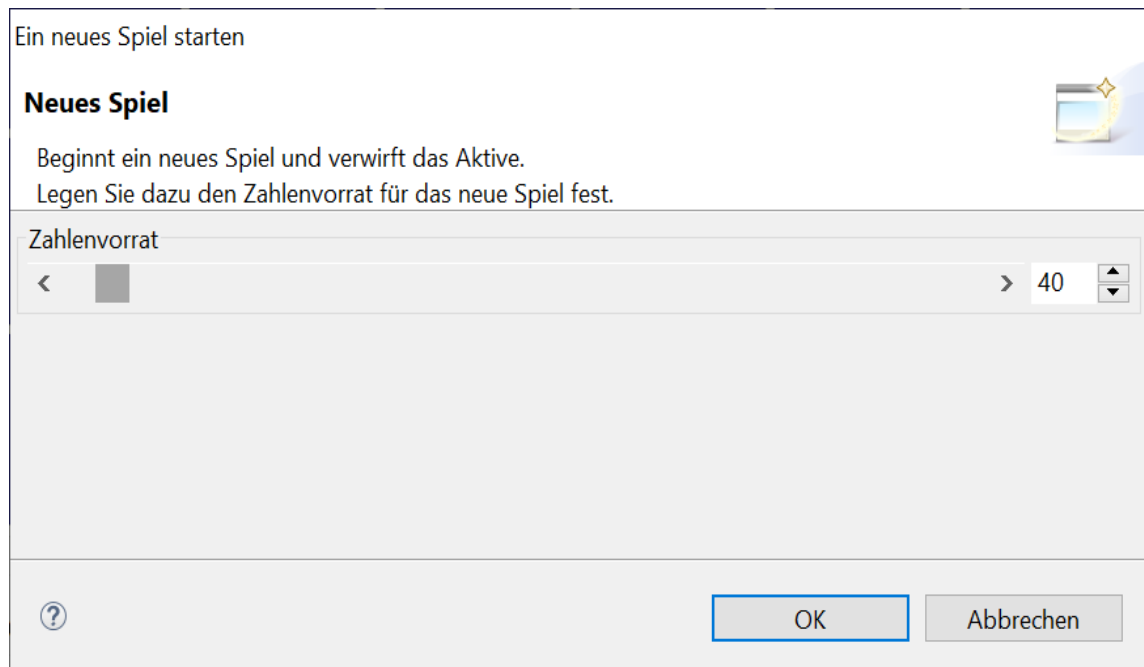
Der Standard ist 20. Mit 40 Feldern ist es schon SEHR schwer.

- Sie können die Feldgröße zwischen 2 und 1024 variieren.

d) Wenn ich ein Spiel neu starte, setzt er die Feldgröße immer auf den Standard.

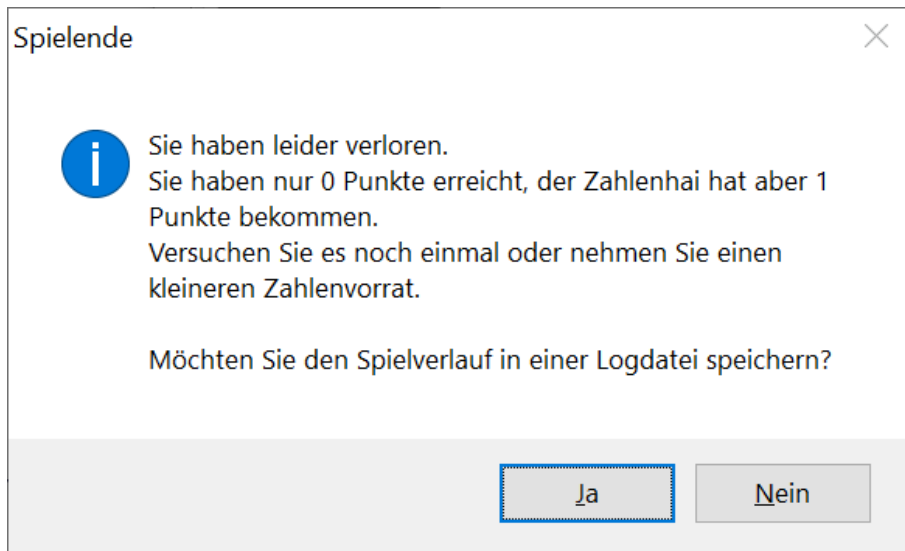
Ich nehme an, dass die meisten "Neustart" dazu verwenden, um das Spiel nochmal zu spielen. Bitte in der Maske unten auf die zuletzt eingestellte Feldgröße.

e) Schön wäre es, wenn es noch auf in der GUI neben der kleinen Neustart-Ikone noch einen Button "Neues Spiel" gäbe, um das Spiel mit derselben Feldgröße nochmal zu spielen. Der könnte in der Gruppierung "Spielstand" ganz rechts stehen.

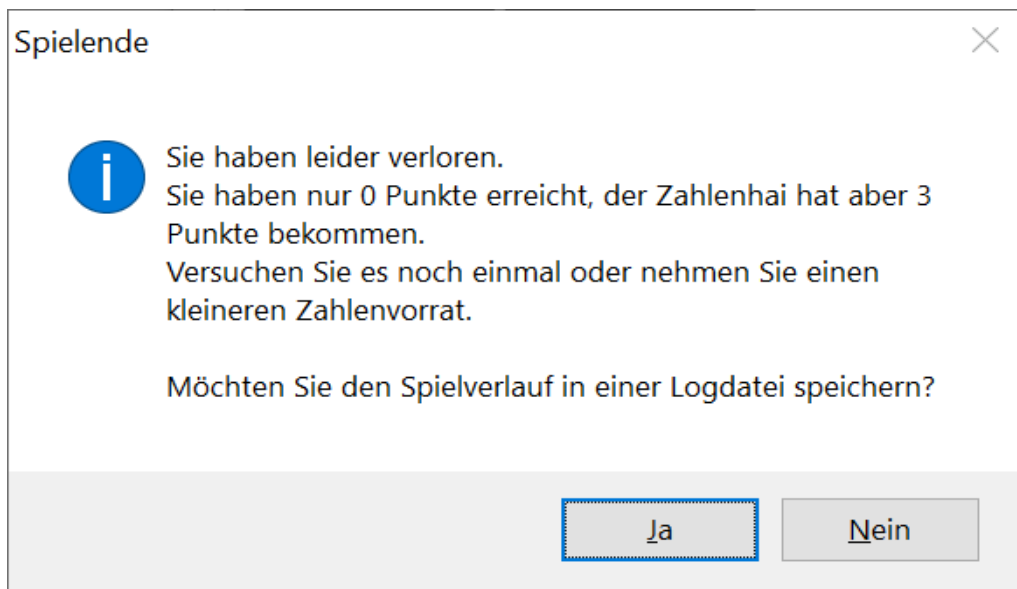


f) Bitte die Untergrenze auf 2 setzen, denn 1 macht keinen Sinn. Da verliert man immer und hat keine Wahl.

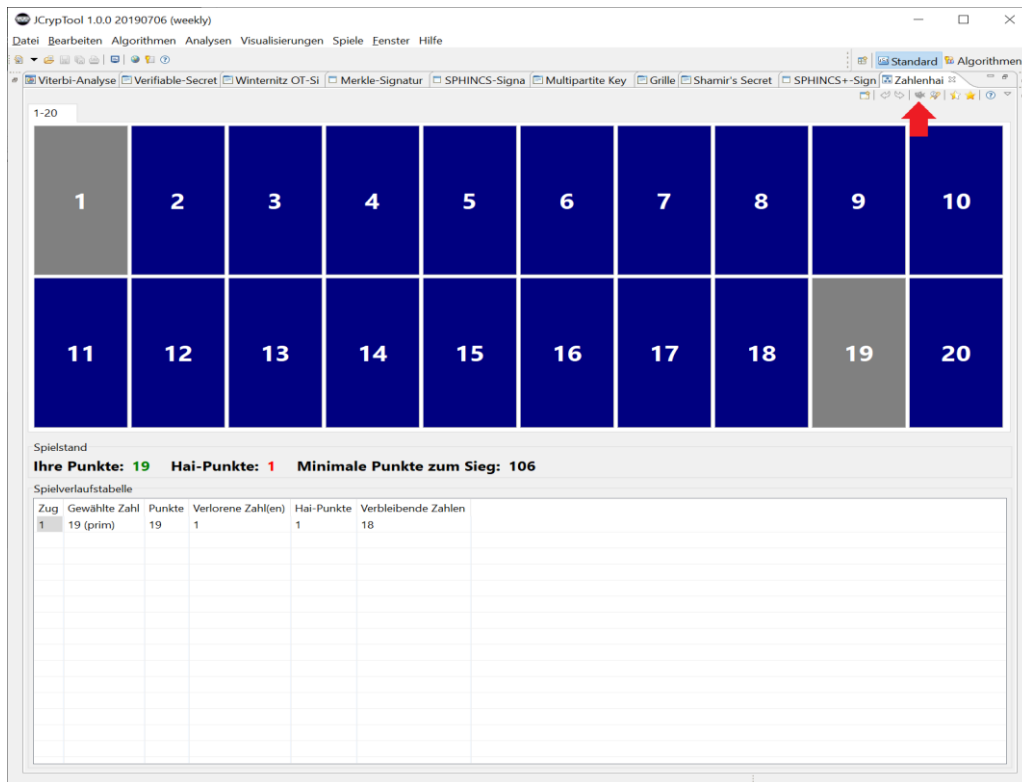
Bisher kommt da:



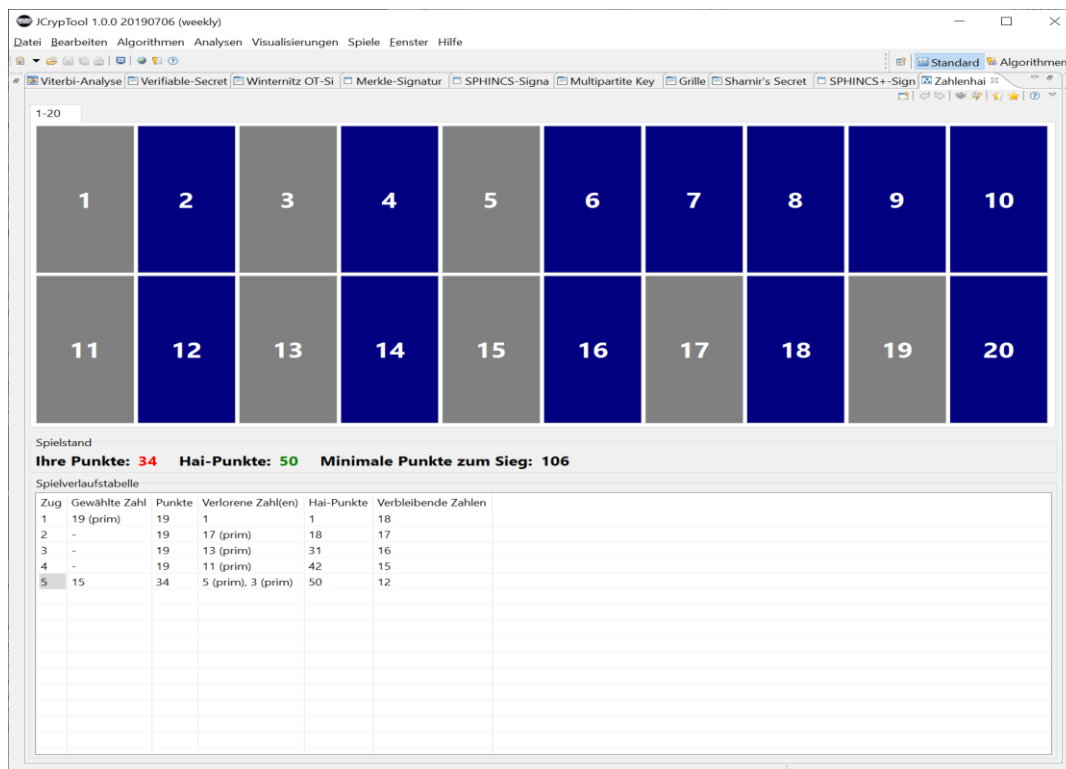
g) Wenn man 2 Felder hatte und leider die 1 zuerst auswählte, ist die Empfehlung (mit  $n < 2$  zustarten) falsch. Dieser Fall für  $n=2$  muss extra behandelt werden: Am besten nehmen Sie da einfach den Satz "Versuchen Sie es ... Zahlenvorrat." weglassen.



2) Ich habe gerade den ersten Zug gemacht (siehe Bild mit dem roten Pfeil), aber die Ikone ist ausgegraut. Ich bin sicher, das tat schonmal. Können Sie auch das beheben.



5) Nach Drücken der 15 im 5. Zug fiel mir auf, dass die Vor- und Zurück-Ikonen ausgegraut sind und nichts tun.  
 Können Sie auch das beheben.



6) Alle 4 Ergebnisdialoge (D+E, heurist+optimal) sollte man in der Größe ändern können.

Momentan ist die Größe fix eingestellt.

7) Bitte das Interval der Werte für die Spielfeldgröße n hier noch mit ausgeben im Beschreibungstext oben.

Analog im Englischen.

für jede Spielgröße eine

-->

für jede Spielfeldgröße zwischen <x> und <y> eine

### Heuristische Strategien

#### Ergebnis

Diese Tabelle enthält für jede Spielgröße eine mit dem heuristischen Max-next-step-Algorithmus berechnete Gewinn-Zugfolge.

S...	Pun...	Hai...	Gewinn-Zugfolge
24	173	127	23,21,14,22,15,20,16,24,18
25	198	127	23,25,15,21,14,22,20,16,24,18
26	224	127	23,25,15,21,14,26,22,20,16,24,18
27	232	146	23,25,27,21,14,26,18,22,12,24,20
28	264	142	23,25,27,21,14,28,26,18,22,20,16,24
29	270	165	29,25,27,21,14,28,26,18,22,20,16,24
30	300	165	29,25,27,21,14,28,26,18,22,20,30,16,24
31	302	194	31,25,27,21,14,28,26,18,22,20,30,16,24
32	318	210	31,25,27,21,14,28,26,18,22,20,30,32,24

Buttons:

8 (optional) Könnten Sie noch eine letzte Spalte "Difference" / "Differenz" (hinter "Verbleibende Zahlen") anfügen, die die aktuelle Differenz aus dem eigenem Score und dem Hai-Score anzeigt. Diese Zahl kann auch negativ sein.