

Datenstruktur	5	(wurden die Datenstrukturen wie gewünscht umgesetzt)
Algorithmus	40	(Beschreibung Algorithmus für PC 10 Umsetzung Algorithmus für PC 10 Algorithmus für Spieler 15 sonstige Algorithmen 5)
Modulköpfe	10	(wurden die Modulköpfe wie gewünscht dokumentiert)
Kommentare	18	(Kommentierung der Algorithmen)
Bezeichner	5	(wurden sinnvolle Bezeichner gewählt)
Übersichtlichkeit	15	(z.B. * Aufteilung der Funktionen/Methoden, * Wurden Methoden in der Reihenfolge der Definition implementiert * Länge der Funktionen * Einrückungen * ...)
Testläufe	7	(wurden die Testläufe im gewünschten Umfang erstellt)

Grundsätzlich gilt beim Thema Algorithmus, dass für besonders gute Lösungen auch "Bonuspunkte" verteilt werden (und damit Schwächen in anderen Algorithmen ausgeglichen werden können). Es gibt jedoch max. 40 Punkte für die Algorithmen.

Zulässige Vereinfachungen sind:

- \* die 40-Punkte-Grenze muss nicht kombinationsübergreifend geprüft werden (es darf also gefordert werden, dass die erste Kombination 40 Punkte beträgt).  
oder
- \* falls die ausgelegte Kombination weniger als 40 Punkte ergibt und der Spieler keine weiteren Kombinationen auslegt, dann muss die Protokoll-Datei nicht wieder zurückgesetzt werden. Es genügt eine Zusatzzeile im Protokoll, dass die Kombinationen wieder zurückgenommen wurden.

Nochmals der Hinweis: der Algorithmus für den PC muss nicht in jedem Fall das optimale Ergebnis ermitteln. Es wird lediglich gefordert, dass er eine vernünftige Lösung sucht.