# # Allgemeine Infos #

Jede Projektmappe hat Referenzen auf Projekte aus anderen Repositories.

Zum Beispiel nutzt der Client Test für Service Kommunikation das Interface aus dem Server Repository.

Meine Verzeichnis Struktur für Zeus sieht wie folgt aus:

-- Devmonks\

--\zeus-client\ # Repo: <https://code.devmonks.net/zeus-engine/zeus-client>

--\zeus-docs\ # Repo: <https://code.devmonks.net/zeus-engine/zeus-docs>

--\zeus-library\ # Repo: <https://code.devmonks.net/zeus-engine/zeus-library>

--\zeus-server\ # Repo: <https://code.devmonks.net/zeus-engine/zeus-server>

Um die Projektmappen ohne Referenz-Fehler öffnen und kompilieren zu können, müsst Ihr euch die Struktur analog dazu einrichten.

Dabei ist nur der Name des Verzeichnis und dessen Position wichtig. Visual Studio erstellt per default nur relative Pfade.

# # IDE #

Visual Studio 2013: <http://www.microsoft.com/visualstudio/deu/downloads>

## # Add-Ons #

Extended GIT Provider (better than in-build one): <http://visualstudiogallery.msdn.microsoft.com/63a7e40d-4d71-4fbb-a23b-d262124b8f4c>

NUnit: <http://nunit.org/index.php?p=download>

### [Optional, but i like them]

ReSharper: <http://www.jetbrains.com/resharper/download/>

- **Note** (Unlimited Account) [User: inDev@core.org] [Pass: BBczEX5W35BzNXAiNne9hQgYNCtVF3Lx]

CommentsPlus: <http://visualstudiogallery.msdn.microsoft.com/f76e86e3-03ca-4ac8-ba88-58c8f8d818f4>

GhostDoc (Free version): <http://submain.com/products/ghostdoc.aspx>

Indent Guides: <http://visualstudiogallery.msdn.microsoft.com/e792686d-542b-474a-8c55-630980e72c30>

VSCommands (EAP): <http://visualstudiogallery.msdn.microsoft.com/c6d1c265-7007-405c-a68b-5606af238ece>

## # Libraries #

- **Note**: Vor der Installation VS schließen!

Mono Framework (incl. Gtksharp): <http://go-mono.com/mono-downloads/>

OpenTK for Windows: <http://sourceforge.net/projects/opentk/files/latest/download>

XNA Game Studio 4: <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=23714>

MonoGame (Latest stable): <http://build.monogame.net/job/develop-win/lastSuccessfulBuild/artifact/Installers/Windows/>

- Note: MonoGame unterstützt im aktuellen Stable Installer noch keinen VS2013 Templates

Das kann man aber cheaten, indem man den latest dev Installer verwendet, in dem auch schon für vs2013 Templates exitieren

Ich hab die mal hochgeladen: <http://www25.zippyshare.com/v/42183068/file.html>

Einfach normal MonoGame installieren und dann den Inhalt der 7zip in folgendes Verzeichnis entpacken:

%userprofile%\Documents\Visual Studio 2013\Templates\ProjectTemplates\Visual C#\MonoGame\