|  |
| --- |
| Unreal Cup  **STUDIENARBEIT**    im Studiengang Informationstechnik  an der DHBW Ravensburg  Campus Friedrichshafen  von  Michael Keckeisen,  Michael Möbius,  Daniel Rapp,  Maximilian Schmitz  Abgabedatum  Bearbeitungszeitraum xx.xx.2014 – yy.yy.2015  Matrikelnummer Matrikelnummer Michael K,  Matrikelnummer Michael M,  Matrikelnummer Daniel,  9322432      Betreuer Titel Vorname Nachname |

|  |
| --- |
|  |

# Eidesstattliche Erklärung

gemäß § 5 (3) der „Studien- und Prüfungsordnung DHBW Technik“ vom   
22. September 2011.

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel

**Unreal Cup**

selbständig angefertigt, nicht anderweitig zu Prüfungszwecken vorgelegt, keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt und wörtliche sowie sinngemäße Zitate als solche gekennzeichnet habe.

xx, den xx.xx.2015

Unterschrift

# Kurzfassung

# Abstract

# Inhalt

[Eidesstattliche Erklärung I](#_Toc406781336)

[Kurzfassung II](#_Toc406781337)

[Abstract III](#_Toc406781338)

[Inhalt IV](#_Toc406781339)

[1 Einleitung 1](#_Toc406781340)

[2 Aufgabenstellung 2](#_Toc406781341)

[3 Stand der Technik 3](#_Toc406781342)

[3.1 Einleitung 3](#_Toc406781343)

[3.2 Unreal Engine 4 3](#_Toc406781344)

[3.3 LUA Script 3](#_Toc406781345)

[3.4 Robo Cup 3](#_Toc406781346)

[3.5 Künstliche Intelligenz 3](#_Toc406781347)

[3.6 Zusammenfassung 3](#_Toc406781348)

[4 Planung / Struktur 4](#_Toc406781349)

[4.1 Projektmanagement 4](#_Toc406781350)

[4.2 Analyse der Aufgabenstellung 4](#_Toc406781351)

[4.3 Architektur 4](#_Toc406781352)

[5 Umsetzung 5](#_Toc406781353)

[5.1 Generell 5](#_Toc406781354)

[5.2 Spielfeld 5](#_Toc406781355)

[5.3 Funktionen über LUA Script 5](#_Toc406781356)

[5.4 Interne Umsetzung 5](#_Toc406781357)

[6 Ausblick 6](#_Toc406781358)

[7 Fazit 7](#_Toc406781359)

[Literaturverzeichnis I](#_Toc406781360)

[Abbildungsverzeichnis II](#_Toc406781361)

[Abkürzungsverzeichnis III](#_Toc406781362)

[Glossar IV](#_Toc406781363)

# Einleitung

# Aufgabenstellung

# Stand der Technik

## Einleitung

## Unreal Engine 4

## LUA Script

## Robo Cup

## Künstliche Intelligenz

## Zusammenfassung

# Planung / Struktur

## Projektmanagement

## Analyse der Aufgabenstellung

## Architektur

# Umsetzung

## Generell

## Spielfeld

## Funktionen über LUA Script

## Interne Umsetzung

# Ausblick

# Fazit

# Literaturverzeichnis

**Im aktuellen Dokument sind keine Quellen vorhanden.**

# Abbildungsverzeichnis

# Abkürzungsverzeichnis

# Glossar