Einleitung

Lernleistung

PC-Spiele/ -programmierer

Vorprojekt (Julien) mit Waldemar

Johannes später dazu

Name des Spiels/Projekt

Warum 2D und Spacespiel

Konzept/Idee

2D Spiel

Spacespiel

RPG-Elemente/Realismus

Inspirationen (SPAZ/Freelancer)

Story

Wissenschaftliche Teil

SFML

Einzig gute 2D-Grafiklib (Alegro, DirectX-Draw und SDL sind scheiße!)

Gründe:

Übersichtlichkeit der lib

C++ (Objektorientiert)

Umfangreiche Lib/Tools

Unabhängig vom OS

Kann mit OpenGL erweitert werden/kompatibel

Was wir benutzen

Vorteile/Nachteile

Nachteile:

Schrift

Threads

LUA

Scriptsprache

Gründe:

Syntax ähnelt c/c++

Leicht zu verwenden/verstehen

Wird in fast allen großen Spiele Firmen benutzt

Softcode

Was wir benutzen

Vorteile/Nachteile:

Nachteile:

LUA nicht objektorientiert –LUA Bind

STL

Standardtemplatelib

Gründe:

Gut und einfach

leistungsstark

Kennen wir aus der Schule :D

Erspart Zeit :D

Was wir benutzen

Vorteile/Nachteile:

Boost

Gründe:

Erleichtert handling der Memory

Erweitert STL / bügelt ihre Nachteile aus

Vorteile/Nachteile

Nachteile:

Komplexer

Programmierstil

Organisation

Dropbox

SVN

Andere Artikel:

Aufbau:

Was ist dieses „System“

Warum haben wir dieses „System“ gewählt (Quellen/Inspiration)

Wie haben wir dieses „System“ implementiert

Vorteile/Nachteile/Erweiterungen/Verbesserungen