Julien

Johannes

1. Einleitung

2. Konzept/Idee

Endziel

Aufgabenstellung

3. Wissenschaftliche Teil

SFML -Grafiklib

LUA -Initialisierung/Filemanagment/Modding

STL -Verwaltung

Boost -Verwaltung/Speichermanagment

Programmierstil

4. Engine

4.1 State-System

Gamestates

Gamestatemanager

4.2 Ressourcen

Ressourcen-System

Audio

Bilder

Initialisierungs-System

Profile/Items/World

Gamesettings

Lokalisierung der Texte

4.3 GUI

Dialogsystem

Dialogmanager

Dialog

Dialogitems

Display

Eventsystem

Menüs

4.4 Game

Item-System

Itemmanager

Items

Entity-System

Entity

Component

EntityManager

KI

World-System

Physik-System

Kollision

Quest-System

Trigger

5. Gameplay

Steuerung

Content

Missionen

Story

Artikel-Aufbau:

Was?

Warum?

Wie?

(Quellen/Inspiration)