

## Rechercheprotokoll GYM

2014

Thema: Entwicklung eines 2D-Spiels / SFML und C++				
relevante Suchbegriffe	Wo am besten suchen?	Wo gefunden? Wann?	Treffer	Kurze Bewertung
Ober- und Unterbegriffe, Synonyme, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- in Suchmaschinen?</li> <li>- Nachschlagewerken ?</li> <li>- Büchern und Dokumentationen?</li> <li>- in Zeitungen und Zeitschriften ?</li> <li>- Datenbanken?</li> </ul>	Fundort exakt notieren! z. B. Brockhaus in www.digithek.ch, AKSA-Bibl.katalog, Google, Spektrum online	<p>→ möglichst vollständige Notizen erleichtern Ihnen die Zusammenstellung des Literaturverzeichnisses, (vgl. dazu Handbuch Projekte Gymnasium (2013), S. 73)</p> <p><b>Name, Vorname, Jahr, Titel, Untertitel, Auflage, Verlagsort, Verlag, Zitat S. ...</b>  <b>oder Internet-Adresse (URL), Abrufdatum</b>  Bei Bibliotheksmedien: Signatur notieren</p>	<p>der gefundenen Information (vgl. dazu Handbuch Projekte Gymnasium (2013), S. 32)</p> <p>ev. kurze Inhaltsangabe ev. weitere Notizen ev. Datum</p>
SFML	Dokumentationen	SFML Website	<a href="http://sfml-dev.org/tutorials/2.1">http://sfml-dev.org/tutorials/2.1</a>	SFML v. 2.1 Tutorial
SFML	Bücherladen	Amazon	ISBN: 978-1849696845	Gute Einführung zu SFML
C++	Bücherladen	Amazon	ISBN: 978-3836222945	Gute Einführung zu C++
C++	Bücherladen	Amazon	ISBN: 978-3836220217	C++ Referenz
Game Design	Internet	SRF myschool	<a href="http://www.srf.ch/sendungen/myschool/game-designer-2">http://www.srf.ch/sendungen/myschool/game-designer-2</a>	Doku
(2D Game Design)	(Internet)	(Google)	( <a href="http://2dgameartforprogrammers.blogspot.ch/">http://2dgameartforprogrammers.blogspot.ch/</a> )	(Tutorials für 2D Design)

(Eingeklammert): Gefunden, aber nicht tiefgreifend bearbeitet.