

Ich als Spieleentwickler möchte
eine Einführung in die GameMecha Library
um zu sehen und zu verstehen, was man damit
alles machen kann.

Akzeptanzkriterien:

- Abdeckung der wichtigsten Funktionen (Kollisionserkennung, Caching, Texturierung)
 - Hint Tests
 - Hint Demosachen (nach bauen/zeigen)
- ← Kontakt zur Ko Kurs Gruppe...

