07.11.16 Treffen:

- Spiele Idee **festlegen** und grobe Struktur dokumentieren:

* Slenderman ähnliches Spiel mit Prog3 Inhalten (z.B. statt Seiten die Themen)

1. Umgebung [**Julian**]
   1. Boden (SceneComposer)
   2. Himmel mit ggf. Mond (Wärme des Lichts…)
   3. Bäume
   4. Trucks
   5. Gebäude…
2. ProgMan [**Julian**]
   1. Gesicht von Jonas / Timm [**Flo**]
   2. Modell / Textur von Slenderman [**Flo**]
   3. Licht / Taschenlampe
   4. Animation: Bilschirmrauschen wenn Slenderman in der Nähe ist
   5. Später: Bilschirmbewegung beim Laufen
3. Movement [**Flo**]
   1. First Person zum Anfang
   2. Taschenlampe
4. Sound [**Flo**]
   1. Sound beim Laufen (Noch raussuchen!)
   2. Hintergrundmusik // http://incompetech.com
   3. Rauschgeräusch
5. States und Labels [**Flo**]
   1. Hauptmenü
   2. Pause für Musik (Einstellungen)
   3. Übrige „Themen“ (Seiten bei Slenderman)

- Präsentation was kommt rein:

* Grundlagen (Tutorial von jMonkey mit Beispiele)
* jMonkey Vorstellung
* Spielevorstellung und was die Teilnehmer programmieren sollen
* Kopfhörer

- Tutorium:

* Tutoriumsblatt (Vorlage von Jonas nehmen)
* Einzelne Teile aus dem Spiel herausnehmen
  + Kollision Programmieren
  + Baum als Modell hinzufügen

- Latex Datei besprechen:

* Inhalt (Kapitel, Was soll dokumentiert werden ect, grobe Struktur)
  + Abstract: Worum es geht
  + jMonkey3 engine vorstellen
  + Spielevorstellung