

CT Projekt: Raycasting Game Engine II (Huskyrock)

Christian Korn

14.01.2022 - 04.06.2022

Inhaltsverzeichnis

1	Quellen	2
---	---------	---

1 Quellen

- Viel Code wurde direkt vom Vorgängerprojekt zu Rust übersetzt und wiederverwendet.
<https://github.com/MacAphon/hundefels2d>
- Steve Klabnik & Carol Nichols: “The Rust Programming Language”
<https://doc.rust-lang.org/stable/book/>
- “Rust by Example”
<https://doc.rust-lang.org/rust-by-example/>
- “Rust Cookbook”
<https://rust-lang-nursery.github.io/rust-cookbook/>
- “Learn Game Development in Rust”
<https://sunjay.dev/learn-game-dev>
<https://github.com/sunjay/rust-simple-game-dev-tutorial/>
- 3DSage: “Make Your Own Raycaster Part 1”
<https://youtu.be/gYRrGTC7GtA>
Quellcode verfügbar unter https://github.com/3DSage/OpenGL-Raycaster_v1