

Quellenangaben

Für das 3D-Engine Technology Projekt „Super Rolling Ball“ von Pascal Friedrichsen und Dominik Heckner.

Quellen des External Ordners

Quelle 1:

Name der Arbeit: HS Flensburg Logo

Name des Autors: FH Pressestelle

URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Hochschule_Flensburg_\(Fachhochschule\)#/media/Datei:Logo_der_Hochschule_Flensburg.png](https://de.wikipedia.org/wiki/Hochschule_Flensburg_(Fachhochschule)#/media/Datei:Logo_der_Hochschule_Flensburg.png)

Datei/Verzeichnis: Projekt/Assets/External/HochschulLogo.png



Quelle 2:

Name der Arbeit: SIMPLE CARTOON WATER in Unity

Name des Autors: Brackeys

URL: https://www.youtube.com/watch?v=Vg0L9aCRWPE&ab_channel=Brackeys

Abrufdatum: 10.06.2021

Datei/Verzeichnis: Projekt/Assets/External/Water.shadergraph und /Water.mat

Quellen von Code-Snippets

Quelle 3:

Wir haben zuerst ein UnityEvent genommen, den dann aber zu ActionListener umgebaut um Parameter mitzugeben. Im Nachhinein haben wir herausgefunden, dass das auch mit UnityEvents geht, den Code aber umzustellen wäre zu viel Arbeit gewesen, also ist die Logik noch mit ActionListener.

Name der Arbeit: Creating a Simple Messaging System - April 2015 Live Training

Name des Autors: Unity

URL: <https://learn.unity.com/tutorial/create-a-simple-messaging-system-with-events#5cf5960fedbc2a281acd21fa>

Datei/Verzeichnis: Projekt/Assets/Scripts/ManageObjectScripts/GameManager.cs

Name der Arbeit: [Pass argument to UnityEvent](#)

Name des Autors: <https://stackoverflow.com/users/3785314/programmer>

URL: <https://stackoverflow.com/a/42180617/14520765>

Datei/Verzeichnis: Projekt/Assets/Scripts/ManageObjectScripts/GameManager.cs

Quelle 4:

Name der Arbeit: SAVE & LOAD SYSTEM in Unity

Name des Autors: Brackeys

URL: https://www.youtube.com/watch?v=XOjd_qU2Ido&ab_channel=Brackeys

Datei/Verzeichnis: Projekt/Assets/Scripts/ManageObjectScripts/GameManager.cs