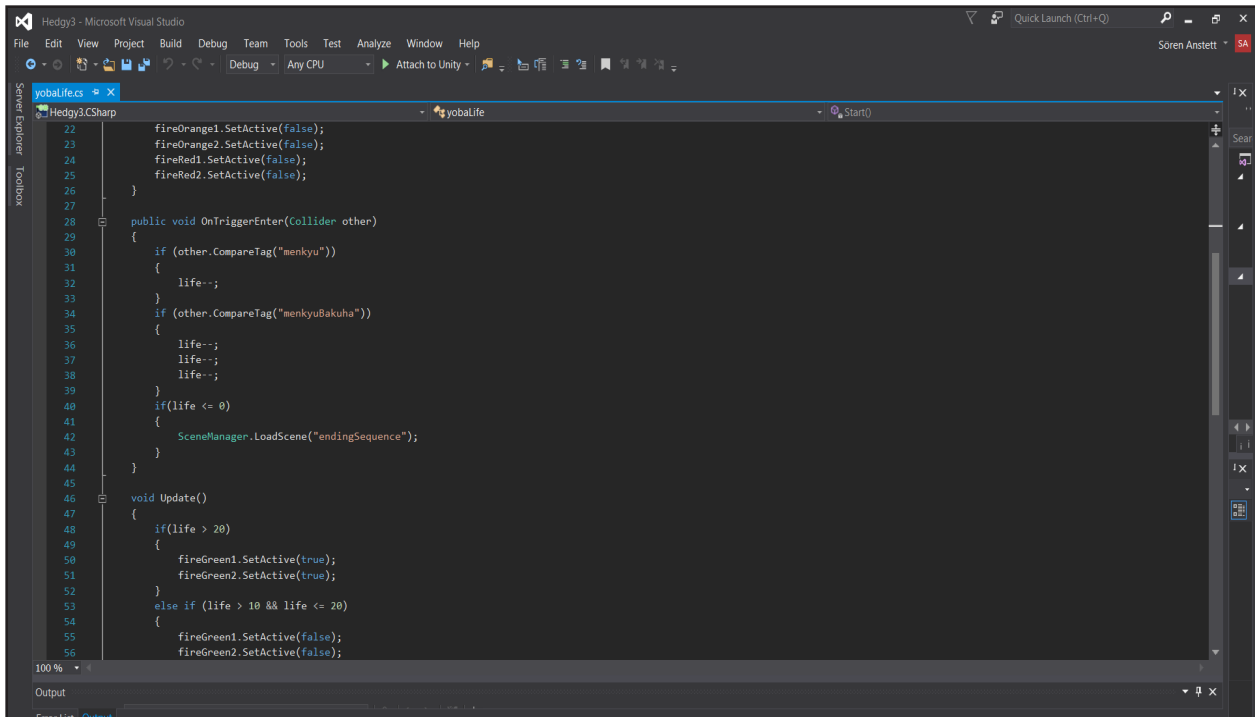
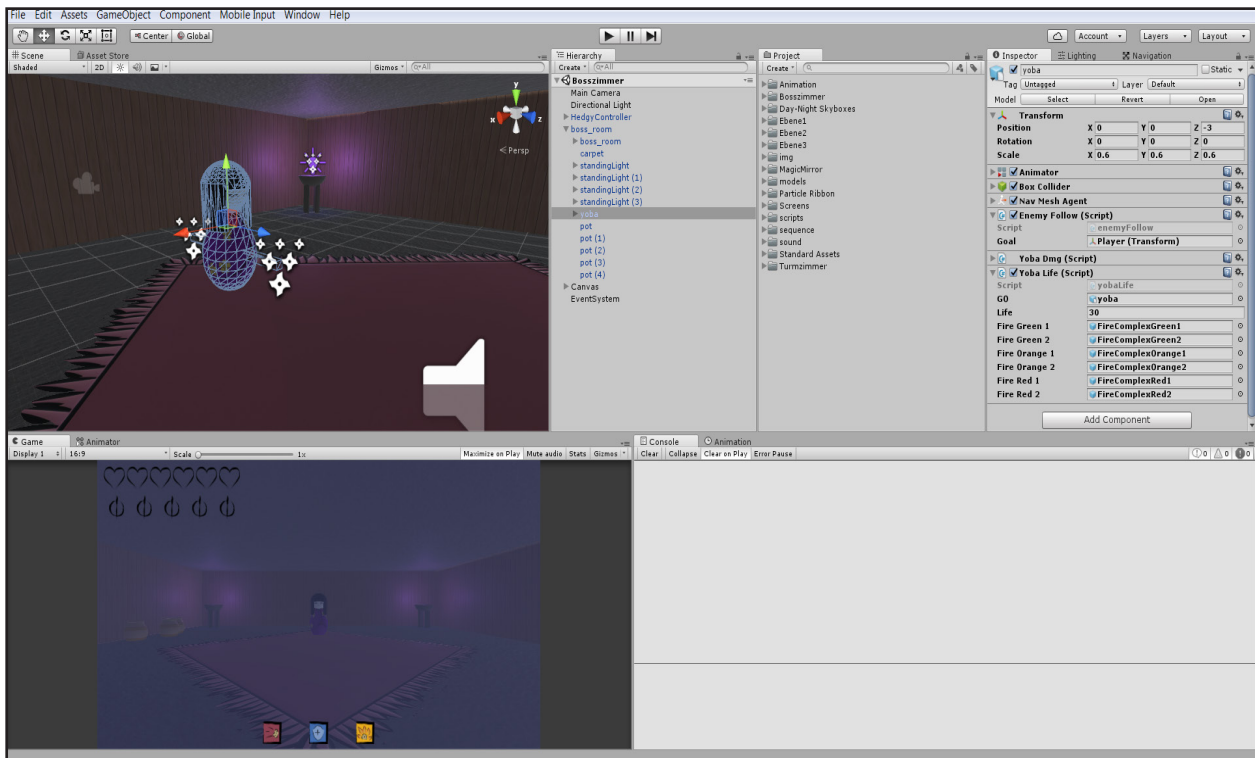


Unity 3D Labyrinth - Spiel

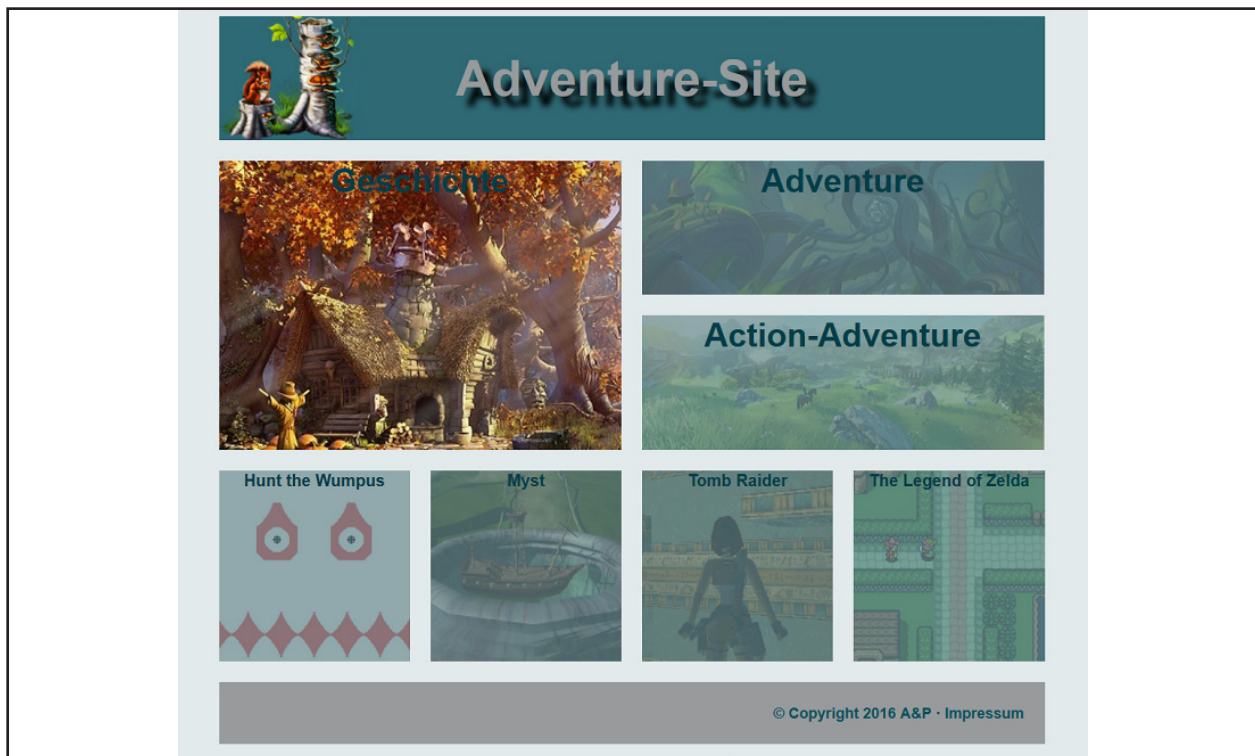
Sören Anstett



Unity 3D, C#

Projektpartnerin:
Tanja Pfundt

4 - wöchiges Projekt zum Thema „Labyrinth - Spiel“. Es wurde eine Konzeption angefertigt, danach ging es an die grafische Umsetzung mittels Autodesk Maya. Das Spiel wurde mittels C# in Unity umgesetzt.



```

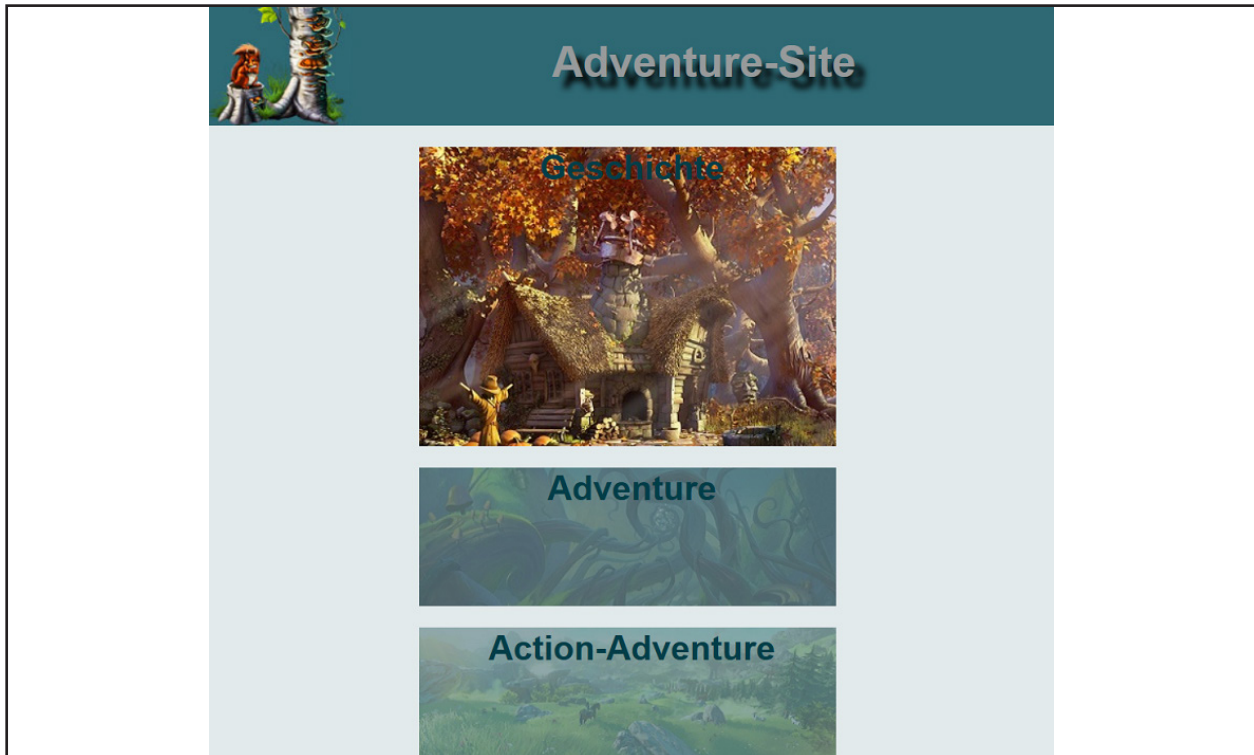
5  <head>
6  <meta charset="utf-8">
7  <title>Adventure-Site</title>
8  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
9  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/style.css">
10 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/normalizer.css">
11 <!--[if lt IE 9]><script src="js/html5shiv-printshiv.js" media="all"></script><![endif]-->
12 </head>
13
14 <body>
15
16 <div id="wrapper">
17
18 <header>
19 <div id="banner"> <p class="site">Adventure-Site</p></div>
20 </header>
21
22 <main>
23 <div id="geschichte">
24 <a href="html/geschichte.html">
25 <div id="ge_bild"><p class="text">Geschichte</p></div>
26 </a>
27 </div>
28 <div id="adventure">
29 <a href="html/adventure.html">
30 <div id="ad_bild"> <p class="text">Adventure</p></div>
31 </a>
32 </div>
33 <div id="action">
34 <a href="html/action.html">
35 <div id="ac_bild"> <p class="text">Action-Adventure</p></div>
36 </a>
37 </div>
38 <div id="hunt">
39 <a href="html/hunt.html">
40 <div id="navi_hunt"> <p class="text_2">Hunt the Wumpus</p></div>
41 </a>
42 </div>
43 <div id="myst">
44 <a href="html/myst.html">
45 <div id="navi_myst"> <p class="text_2">Myst</p></div>
46 </a>
47 </div>
48 <div id="tomb">

```

HTML5, CSS3

Projektpartnerin:
Tanja Pfundt

4 - wöchiges Projekt zum Thema „Advenutre-Site“.
Es wurde eine Konzeption angefertigt, danach ging es an die Umsetzung mittels HTML5, CSS3.



```
1 @charset "utf-8";
2
3 /* Version 1.7 11.01.2016 */
4 /* Grundeinstellungen für sämtliche Seiten, für Wrapper, Banner und die Hauptseite */
5
6 *{
7     margin: 0;
8     padding: 0;
9 }
10
11 body{
12     background-color: #DFE7E9;
13     font-size: 100%;
14     font-family: Arial;
15     color: #8E9293;
16     font-weight: 700;
17 }
18
19 #wrapper{
20     max-width: 800px;
21     margin: 0 auto;
22     overflow: hidden;
23 }
24
25 #banner{
26     margin-top: 100px;
27     width: 100%;
28     height: 120px;
29     background-image: url(../img/banner_1.jpg);
30     line-height: 120px;
31     color: #8E9293;
32     font-size: 3rem;
33     text-align: center;
34     text-shadow: 10px 10px 5px black;
35 }
36
37 /* Kachel für Geschichte */
38
39 #ge_bild{
40     width: 48.7%;
41     height: 280px;
42     margin-top: 2.5%;
43     background-image: url(../img/history_hover.jpg);
44     float: left;
```

HTML5, CSS3

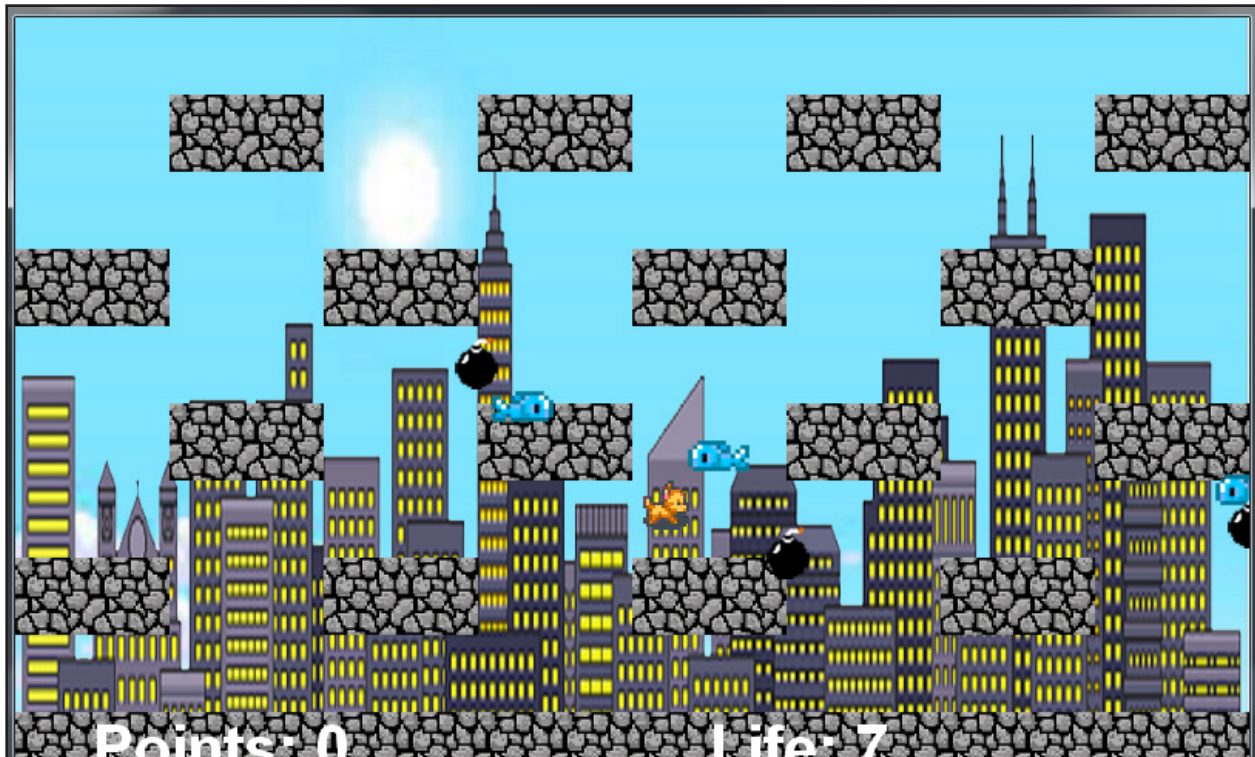
Projektpartnerin:
Tanja Pfundt4 - wöchiges Projekt zum Thema „Advenutre-Site“.
Es wurde eine Konzeption angefertigt, danach ging es
an die Umsetzung mittels HTML5, CSS3.



```
245 function update (modifier) {
246   //Tastatursteuerung
247   if (keys[32]) {
248     // up arrow or space
249     if(!hedgy.jumping){
250       hedgy.jumping = true;
251       hedgy.velY = -hedgy.speed*1.5;
252       hedgyImage.src = '../img/hedgy/langohr/hedgy_langohr_start.png';
253       inhalt.drawImage(hedgyImage, hedgy.x, hedgy.y);
254       var audio = document.createElement('audio');
255       audio.src = '../sound/soundbible.com_mario_jump.mp3';
256       audio.preload = 'auto';
257       audio.autoplay = 'autoplay';
258       audio.onended = function() {canvas.removeChild(audio);}
259       canvas.appendChild(audio);
260     }
261   }
262   if (keys[39]) {
263     // right arrow
264     if (hedgy.velX < hedgy.speed) {
265       hedgy.velX++;
266       hedgyImage.src = '../img/hedgy/langohr/hedgy_langohr_stand_2.png';
267       inhalt.drawImage(hedgyImage, hedgy.x, hedgy.y);
268     }
269   }
270   if (keys[37]) {
271     // left arrow
272     if (hedgy.velX > -hedgy.speed) {
273       hedgy.velX--;
274       hedgyImage.src = '../img/hedgy/langohr/hedgy_langohr_stand.png';
275       inhalt.drawImage(hedgyImage, hedgy.x, hedgy.y);
276     }
277   }
278   hedgy.grounded = true;
279   // Reibung und Gravitation
280   hedgy.velX *= friction;
281   hedgy.velY += gravity;
282   hedgy.x += hedgy.velX;
283   hedgy.y += hedgy.velY;
284 };
```

JavaScript

Projektpartnerin:
Tanja PfundtMehrwöchiges Projekt zum Thema „Casual Game“.
Es wurde eine Konzeption angefertigt, danach ging es
an die grafische Umsetzung mittels Adobe Photoshop.
Das Spiel wurde mittels JavaScript umgesetzt.



```
JackTheCat
JackTheCat.Player
Update()

61 public void Update()
62 {
63     KeyboardState keyboard = Keyboard.GetState();
64
65     #region Position-Rechnung
66     int y1 = (int)((PosPlayer.Y) / 50);
67     int y2 = (int)((PosPlayer.Y + 32) / 50);
68     int x1 = (int)((PosPlayer.X) / 50);
69     int x2 = (int)((PosPlayer.X + 30) / 50);
70     #endregion
71
72     #region Bewegungs- & Sprite- Abfragen Level One
73     if (keyboard.IsKeyDown(Keys.A) && a == true)
74     {
75         w = false;
76         s = false;
77         d = false;
78
79         counter--;
80         if (counter == 0)
81         {
82             aktFrame++;
83             if (aktFrame > 2)
84             {
85                 aktFrame = 0;
86             }
87             counter = interval;
88         }
89
90         x1 = (int)((PosPlayer.X - speed) / 50);
91         x2 = (int)((PosPlayer.X - speed + 30) / 50);
92
93         if (levelOne.MapLv1One[y1, x1] == 0 && levelOne.MapLv1One[y2, x1] == 0 && levelOne.MapLv1One[y1, x2] == 0 && levelOne.MapLv1One[y2, x2] == 0)
94         {
95             PosPlayer.X -= speed;
96         }
97     }
98 }
```

XNA, C#

1 - wöchiges Projekt zum Thema „Mini Game“.
Es wurde eine Konzeption angefertigt.
Das Spiel wurde mittels C#, XNA umgesetzt.



```

20         echo(navigation_start());
21     } else{
22         echo(navigation_start_eingeloggt());
23     };
24 }>
25 <!-- Eigentlicher HTML-Part -->
26     <div id="main">
27         <div id="bild_links">
28             
29         </div>
30         <div id="text">
31             <h1>Willkommen bei Peijo!</h1>
32             <p>Sie suchen Falafel?</p>
33             <p>Oder Hummus?</p>
34             <p>Oder andere glutenfreie & vegane Spezialitäten?</p>
35             <p>Dann sind Sie hier richtig!</p>
36         </div>
37         <div id="bild_rechts">
38             
39         </div>

```

HTML5, CSS3, PHP

Projektpartnerin:
Tanja Pfundt

4 - wöchiges Projekt zum Thema „Webshop“.
Es wurde eine Konzeption angefertigt, danach ging es an die Umsetzung mittels PHP.





```
6 <title>Gamescool.de</title>
7 <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Press+Start+2P" rel="stylesheet">
8 <link href="css/normalizer.css" rel="stylesheet" type="text/css">
9 <link href="css/style_gamescool_main.css" rel="stylesheet" type="text/css">
10 <link href="css/style_gamescool_navigation.css" rel="stylesheet" type="text/css">
11 </head>
12
13 <!-- Skripte ----->
14 <script>
15 /* Mobile Navigation öffnen */
16 function openNav() {
17     document.getElementById("mobile_navi").style.width = "100%";
18     document.getElementById("main").style.display = "none";
19 }
20
21 /* Mobile Navigation schließen */
22 function closeNav() {
23     document.getElementById("mobile_navi").style.width = "0";
24     document.getElementById("main").style.display = "block";
25 }
26 </script>
27 <!-- ----->
28
29 <body>
30 <div id = "header_div">
31 <div id = "header">
32 <div class = "header_content">
33 <a href="#">
34 <h1>
35 
36 </h1>
37 </a>
38 <!-- Desktop Navigation ----->
39 <nav id = "site_navigation" class = "top_menu right">
40 <ul>
41 <li>
42 <a href = "#"> Seminare
43 </a>
```


Spieleentwicklung mit C# und XNA

In diesem Seminar werden Sie das XNA Game Studio und die Grundlagen der C# Programmierung kennen lernen und anhand vielzähliger Übungen ein 2D Spiel entwickeln.

Voraussetzungen

Sicherer Umgang mit dem Computer

Dauer

6 Unterrichtseinheiten (je 4 Unterrichtsstunden)

Gebühren

599,00 € pro Person inkl. Unterrichtsunterlagen

Inhalte

XNA Game Studio / Grundlagen C# / Spielfeld & Spielobjekte / Koordinatensysteme / Grafikdarstellung, Animation und Sound / Bewegung / Kollisionserkennung / Pfadfindung und Verfolgung / Spielzustände / Menü und Level-Design

→ **Dozent**

Seminar-Blocktermine

2017-10-14 10:00:00 Uhr
 2017-10-21 10:00:00 Uhr
 2017-10-28 10:00:00 Uhr
 2017-11-11 10:00:00 Uhr
 2017-11-18 10:00:00 Uhr
 2017-11-25 10:00:00 Uhr

Anmerkung

-

→ **Anmelden**

Beginn des nächsten Seminar-Blocks

2017-10-14 10:00:00 Uhr

Anmerkung

-

→ **Anmelden**

```

16 $innalt = $Connection->query('SELECT Innalt FROM seminare WHERE SeminarID = '.$SeminarID);
17 $TeilnehmerMax = $Connection->query('SELECT TeilnehmerMax FROM seminare WHERE SeminarID = '.$SeminarID);
18 $TeilnehmerMom = $Connection->query('SELECT TeilnehmerMom FROM seminare WHERE SeminarID = '.$SeminarID);
19 $Uhrzeit = $Connection->query('SELECT Uhrzeit FROM seminare WHERE SeminarID = '.$SeminarID);
20
21
22 $Termine = $Connection->query('SELECT Datum, Uhrzeit FROM termine WHERE SeminarID = '.$SeminarID);
23 // Für Änderung einfach TerminID erhöhen
24 $nextTermin = $Connection->query('SELECT Datum, Uhrzeit FROM termine WHERE TerminID = 31');
25
26 function showSelect($Daten){
27     $Eintraege = '';
28     while($Datensatz = $Daten->fetch_assoc()){
29         foreach($Datensatz as $Feld => $Eintrag){
30             $Eintraege = $Eintrag;
31         }
32     }
33     $Ausgabe = $Eintraege;
34     return $Ausgabe;
35 };
36
37 function showTermine($Daten){
38     $Eintraege = '';
39     $x = 1;
40     while($Datensatz = $Daten->fetch_assoc()){
41         foreach($Datensatz as $Feld => $Eintrag){
42             if($x==1){ $halten = $Eintrag;}
43             if($x==2){ $Eintraege .= '<li><p>'. $halten. '<span id = "mobile_span"><br></span> '.$Eintrag. ' Uhr</p></li>';}
44             $x++;
45             if($x >2){$x=1;
46             }
47         }
48     }
49     $Ausgabe = $Eintraege;
50     return $Ausgabe;
51 }

```

HTML5, CSS3, PHP

3 - monatiges Praktikum bei Mayer IT-Solutions.
 Erstellung der Website mit Datenbank anbindung.



```

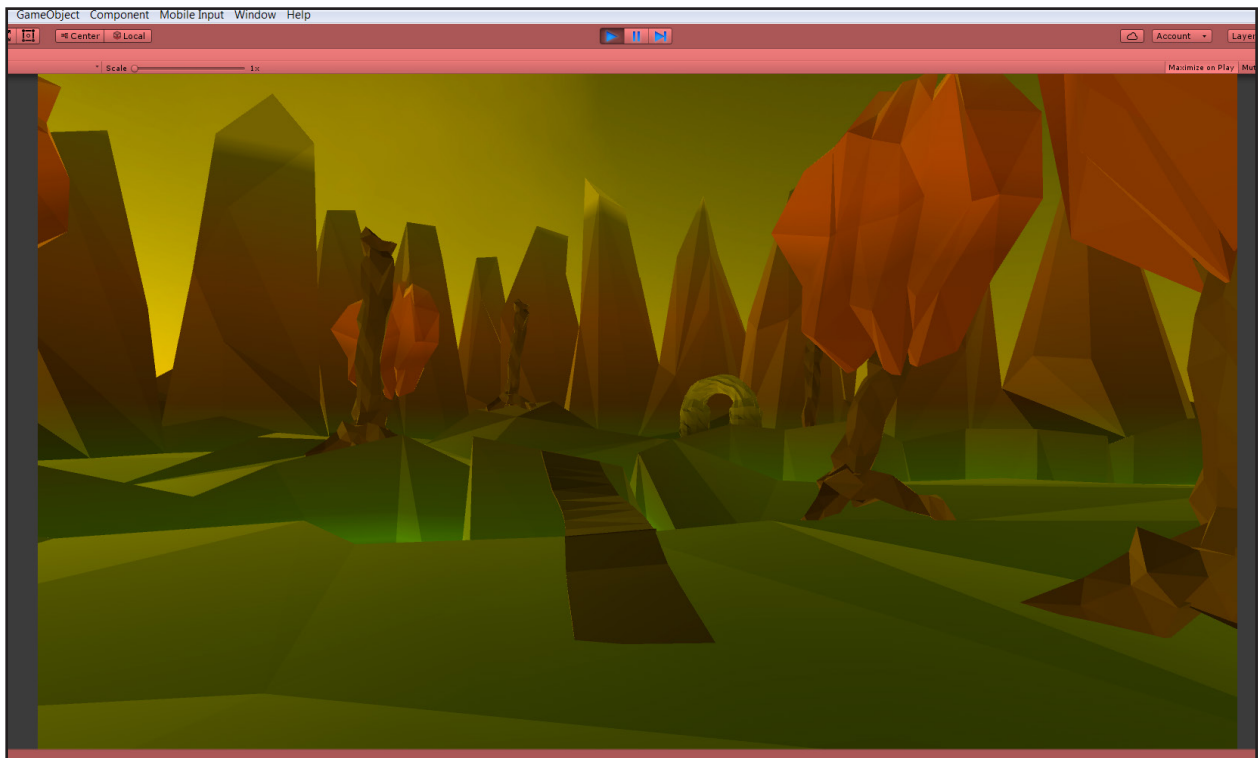
20
21 void OnEnable()
22 {
23     Settings = new GameSettings();
24
25     FullscreenToggle.onValueChanged.AddListener(delegate { OnFullscreenToggle(); });
26     ResolutionDropdown.onValueChanged.AddListener(delegate { OnResolutionChange(); });
27     VolumeSlider.onValueChanged.AddListener(delegate { OnMusicVo(); });
28     SaveButton.onClick.AddListener(delegate { OnSaveButtonClick(); });
29
30     Resolutions = Screen.resolutions;
31     foreach (Resolution resolution in Resolutions)
32     {
33         ResolutionDropdown.options.Add(new Dropdown.OptionData(resolution.ToString()));
34     }
35
36     LoadSettings();
37 }
38
39 public void OnFullscreenToggle()
40 {
41     Settings.Fullscreen = Screen.fullScreen = FullscreenToggle.isOn;
42 }
43
44 public void OnResolutionChange()
45 {
46     Screen.SetResolution(Resolutions[ResolutionDropdown.value].width, Resolutions[ResolutionDropdown.value].height, Screen.fullScreen);
47     Settings.ResolutionIndex = ResolutionDropdown.value;
48 }
49
50 public void OnMusicVo()
51 {
52     MusicMenu.volume = Settings.Volume = VolumeSlider.value;
53     MusicDorf.volume = Settings.Volume = VolumeSlider.value;
54     MusicWald.volume = Settings.Volume = VolumeSlider.value;
55     MusicBerg.volume = Settings.Volume = VolumeSlider.value;

```

Unity 3D, C#

6 - wöchiges Projekt.

Es wurde eine Konzeption angefertigt, danach ging es an die grafische Umsetzung mittels Autodesk Maya. Das Spiel wurde mittels C# in Unity umgesetzt.



```
36     LevelUp();
37     CharakterStatusShow();
38     CharakterStatus();
39 }
40
41 public void CharakterStatusShow()
42 {
43     if (Input.GetKeyDown(KeyCode.C) && active == false)
44     {
45         CanvasCharakter.SetActive(true);
46         active = true;
47         playerMovement.SetActive(false);
48         Cursor.lockState = CursorLockMode.None;
49     }
50     else if (Input.GetKeyDown(KeyCode.C) && active == true)
51     {
52         CanvasCharakter.SetActive(false);
53         active = false;
54         playerMovement.SetActive(true);
55         Cursor.lockState = CursorLockMode.Locked;
56     }
57 }
58
59 public void CharakterStatus()
60 {
61     LevelText.text = "Level: " + Level;
62     KONText.text = "KON: " + Kon;
63     DESText.text = "DES: " + Des;
64     DEVText.text = "DEV: " + Dev;
65 }
66
67 public void LevelUp()
68 {
69     if (Kon == 2 && Des == 2 && Dev == 2)
```

Unity 3D, C#

6 - wöchiges Projekt.

Es wurde eine Konzeption angefertigt, danach ging es an die grafische Umsetzung mittels Autodesk Maya. Das Spiel wurde mittels C# in Unity umgesetzt.