**Projektarbeit**

**Entwicklung eines Computerspieles**

Tino Widmer

Harry Lehnherr, Dominik Sauta, Michael Gasser

Klasse A3f

Inhalt

[Vorwort 3](#_Toc103877939)

[Warum habe ich dieses Thema gewählt? 3](#_Toc103877940)

[Planung 4](#_Toc103877941)

[Was für eine Applikation will ich entwickeln? 4](#_Toc103877942)

[Welche Texturen benutze ich? 4](#_Toc103877943)

[Entwicklung und Herstellung 5](#_Toc103877944)

[Erste Schritte 5](#_Toc103877945)

[Schlusswort 6](#_Toc103877946)

# Vorwort

## Warum habe ich dieses Thema gewählt?

Ich wollte ein Projekt machen das mich auf die Lehre vorbereitet, mich mit dem Programmieren bekannt macht und mir trotzdem Spass macht. Da ich schon eine weile lange mal eine Appilikation programmieren wollte habe ich dies getan.

# Planung

## Was für eine Applikation will ich entwickeln?

Ich war mir ziemlich schnell sicher das ich ein Spiel machen will da ich mir dies als am spannendsten vorgestellt habe. Dannach war die frage was für ein Spiel? Ich musste entscheiden zwischen 3D und 2D, Shooter oder Rätsel. Schlussendlich habe ich mich für einen Topdown-Shooter entschieden.

## Welche Texturen benutze ich?

Es ist sehr schwirig ist online Texturen zu finden die einem gefallen, gratis sind und untereinander auch noch zusammenpassen. Desshalb habe ich mich dazu beschlossen alle Grafiken selber zu gestalten.

## Wo

# Entwicklung

## Erste Schritte

T

# Schlusswort