

Systeme Wahl

1. A.D (Ähnlich Age of Empires)

- 1. Hat Klar getrennte Teile : Game Engine Simulation , Gui , Asset ...
- 2. hat eine klare Architekturtrennung
- 3. Klare technische Entscheidungen und Qualitätsziele : C++ ,
 - 3.1 game Logic : Javascript/XML - zeigt Daten und Skripttrennung
- 4 : Entity-Component-System (ECS) Architektur : <https://www.youtube.com/shorts/8oj0Fw5-TTU>
 - 4.1 Entity → Das ist nur eine „leere Hülle“ oder ID (z. B. „Einheit #42“) (game objekts)
 - 4.2 Component → Das sind Daten (z. B. Position, Gesundheit, Angriffskraft)
 - 4.3 System → Das sind die Logiken, die diese Komponenten bearbeiten (z. B. Bewegung, Kampf, Heilung)

Teil	Beschreibung	Beispiel
Entity	Ein Objekt im Spiel	Soldier_01
Components	Eigenschaften (reine Daten)	Position (x, y), Health (100), AttackDamage (15), Team (Blue)
Systems	Verhalten (Logik)	MovementSystem, AttackSystem, RenderSystem

Links :

- Repo : <https://gitea.wildfiregames.com/0ad/0ad>
- Vision : https://gitea.wildfiregames.com/0ad/0ad/wiki/0AD_The_Vision

2. WordPress

- Typ : CMS (Content Management System)
- Technologie : PHP , MySQL , HTML , CSS , JS
- Warum :
 - 1. Millionen von Menschen nutzen es
 - 2. Modularer Architektur (modulare Architektur ist Eine Große Anwendung aus vielen kleinen Teilen)
 - Core = Hauptmodul
 - Plugins = Erweiterungsmodul
 - Themes = Präsentationsmodul
 - 3. Links
 - 3.1 : Main Website : <https://wordpress.org/>
 - 3.2 : Plugins : <https://wordpress.org/plugins/>
 - 3.3 : Themes : <https://wordpress.org/themes/>
 - 3.4 : Dokumentation : <https://wordpress.org/documentation/>