

CGE Projekt

Ziel:

2D STG/Side Scrolling Spiel.

Arbeitsaufwand:

Aufgabe	Zeit
Tutorials & Recherche	6h
Vertex Buffern ~ 1h	1h
Vertex Arrays ~ 1h	1h
Vertex Layouts ~ 2h	2h
Shadern ~ 1.5h	1.5h
Texturen ~ 2.5h	2.5h
Rendering ~ 2h	2h
Collision Detection ~ 1h	1h
Camera ~ 0.5h	0.5h
Keyboard ~ 0.5h	0.5h
SpielObjekte (Asteroiden etc.) ~ 6h	6h
Objektlisten (Asteroiden/Lasern) ~ 2h	2h
Dokumentation	1h
Total	27h

Benutzte Technologien/Bibliotheken:

- OpenGL
- GLFW (Statt GLUT) – Prinzipiell gleich wie GLUT. Ich fand die Tutorials und Dokumentation von GLFW etwas besser, deswegen habe ich mich dafür entschieden.
- ~~GLEW~~ - Crossplatform dependency wrangler. Eigentlich habe ich nur ein Exe erstellt, also es kam eigentlich nicht zum nutzen.
- stbImage - https://github.com/nothings/stb/blob/master/stb_image.h - Bild Serialisierung Library.

Benutzte Design Patterns:

- Objektorientierte Abstrahierung aus der Rendering-Pipeline (Shader, Renderer etc.).
- Ein dargestelltes Objekt = Objekt im Code.
- Single Dependency – Konnte nicht komplett umgesetzt werden wegen mangelhaften C++ Kenntnissen.

Kommentar zum Endstatus:

Rendering pipeline ist implementiert worden. Das Spiel ist sehr kurz. Ich könnte es natürlich erweitern, ich glaube es dient aber mehr zur Demonstration von der Pipeline.