

DevCamp Würzburg – TypeScript / Game-Engine primer

Dozent: Christopher Stock

v.1.0

16.09.2016

Agenda

- 1. Begrüßung und Kurzvorstellung**
- 2. Verwendung des Versionierungssystems GIT**
- 3. Installation und Einrichtung von PHPStorm / WebStorm**
- 4. Installation und Einrichtung des TypeScript-Compilers**
- 5. Entwicklung der HTML5 Game-Engine**
 - 5.1 Grundlagen der Programmierung**
 - 5.2 Erstellen der HTML-Datei**
 - 5.3 Erstellen des JS-Einstiegpunktes**
 - 5.4 Verwendung des HTML5 Canvas Elements**
 - 5.5 Realisierung des Key-Systems**
 - 5.6 Realisierung des Haupt-Threads**
 - 5.7 Erstellung der Spiel-Engine**
 - 5.8 Realisierung des Image-Systems**
 - 5.9 Realisierung des Sound-Systems**
- 6. Einbinden externer JS-Bibliotheken und Typisierung via TypeScript-Declaration-Files**
- 7. Generierung einer Dokumentation via TypeDoc**
- 8. Refactoring des Quellcodes**
 - 8.1 Kapseln einzelner Klassen und Module**
 - 8.2 Zusammenfassen wiederholender Werte durch die Erstellung neuer Klassen**
 - 8.3 Extrahieren von Lib-Klassen**
 - 8.4 Erstellen abstrakter Klassen und Schnittstellen**
 - 8.5 Einsatz von Enumerations**