

Konzept Team Gold Spieleentwicklung

Framework, Technologien und Bibliotheken

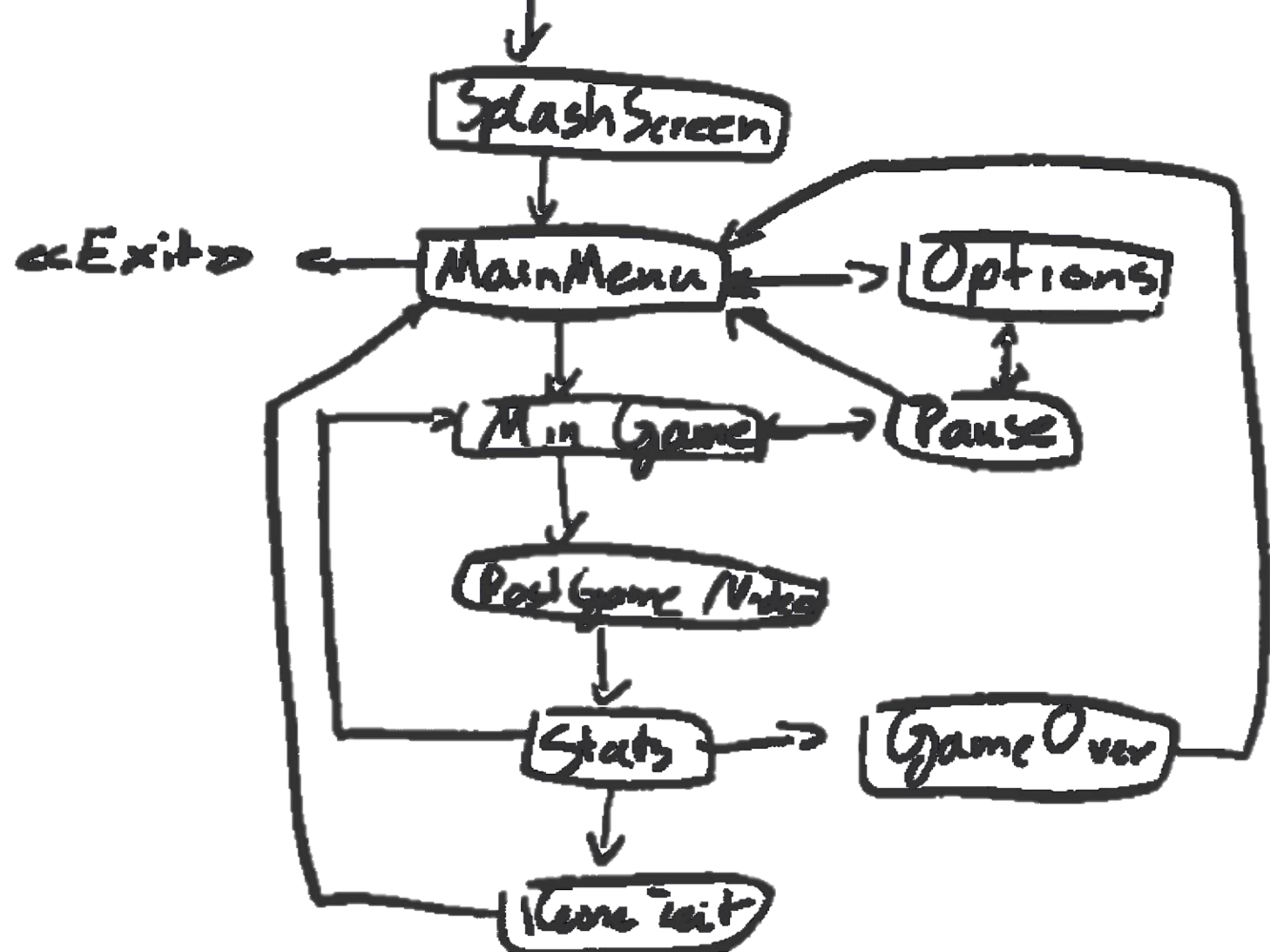
Technologie

- Java
- Unity
- Ergebnis: JAVA

Bibliotheken

- Slick2D
 Wrapper um OpenGL
 Gameloop
- LWJGL

Aufbau des Programmes (Zustände)



Gliederung des Projektes Engine Game

Engine <-> Game

Engine

Allgemeine Sachen

Wrapper um Slick2D

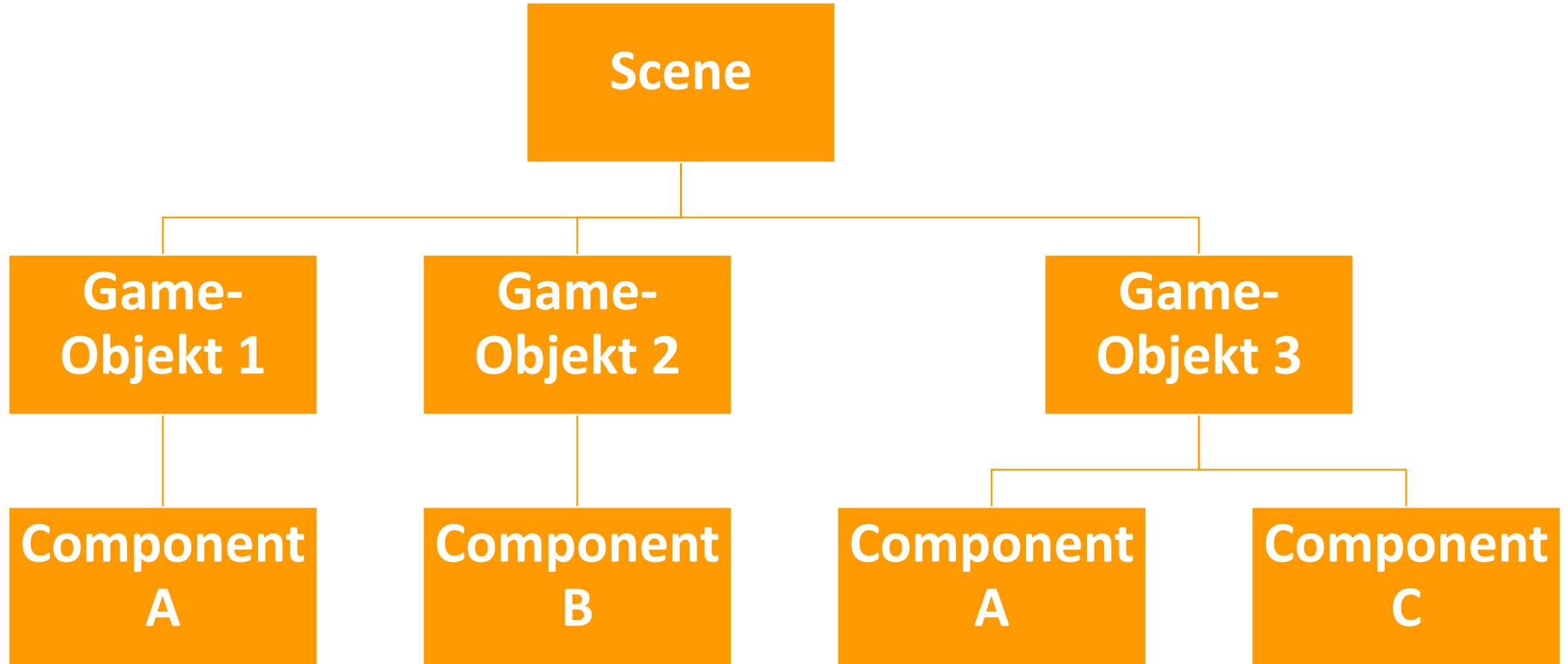
Ähnelt Unity-Framework

Game

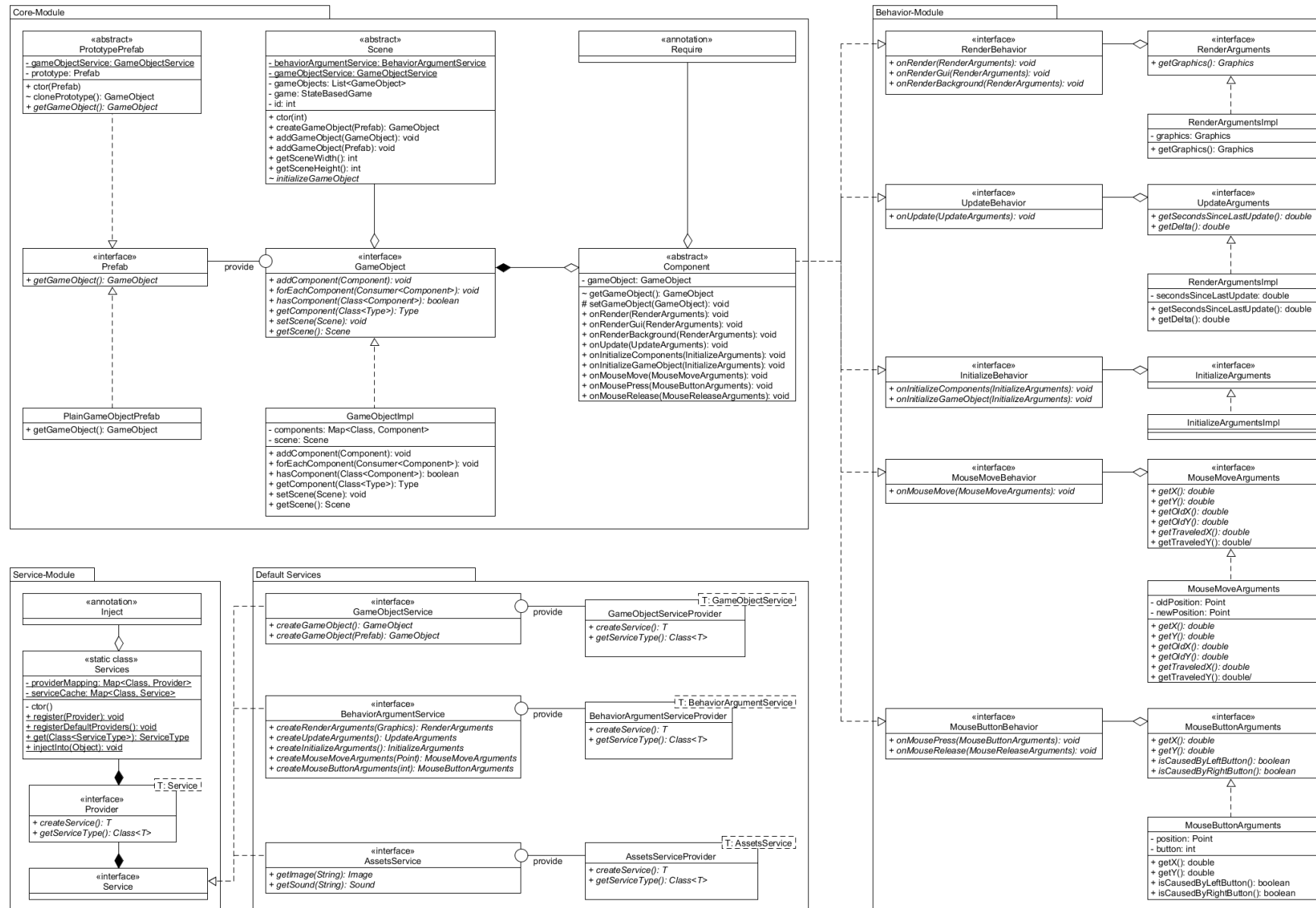
Spezifische Spieldaten

Software-Entwurf der Engine

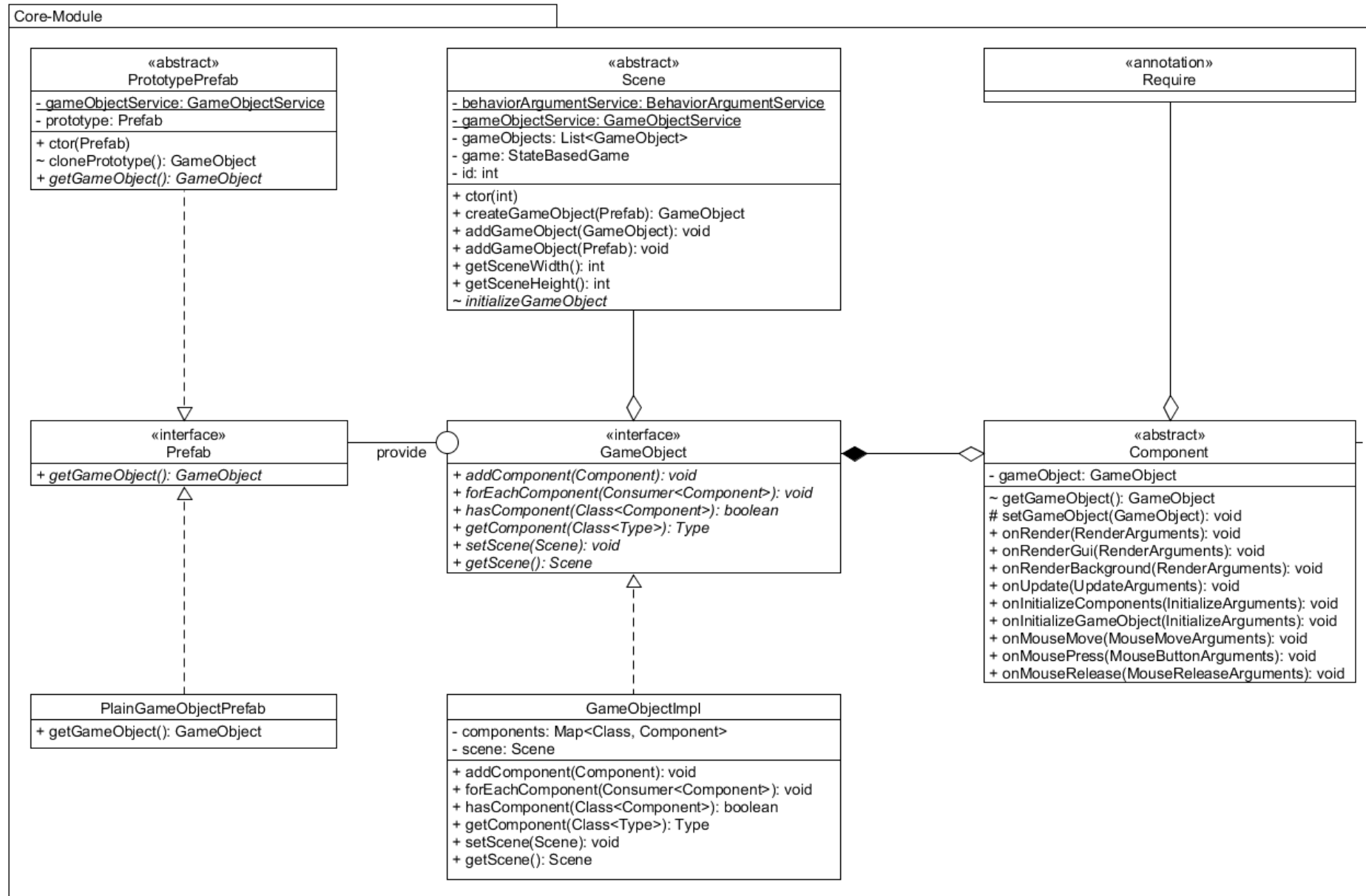
Component Pattern



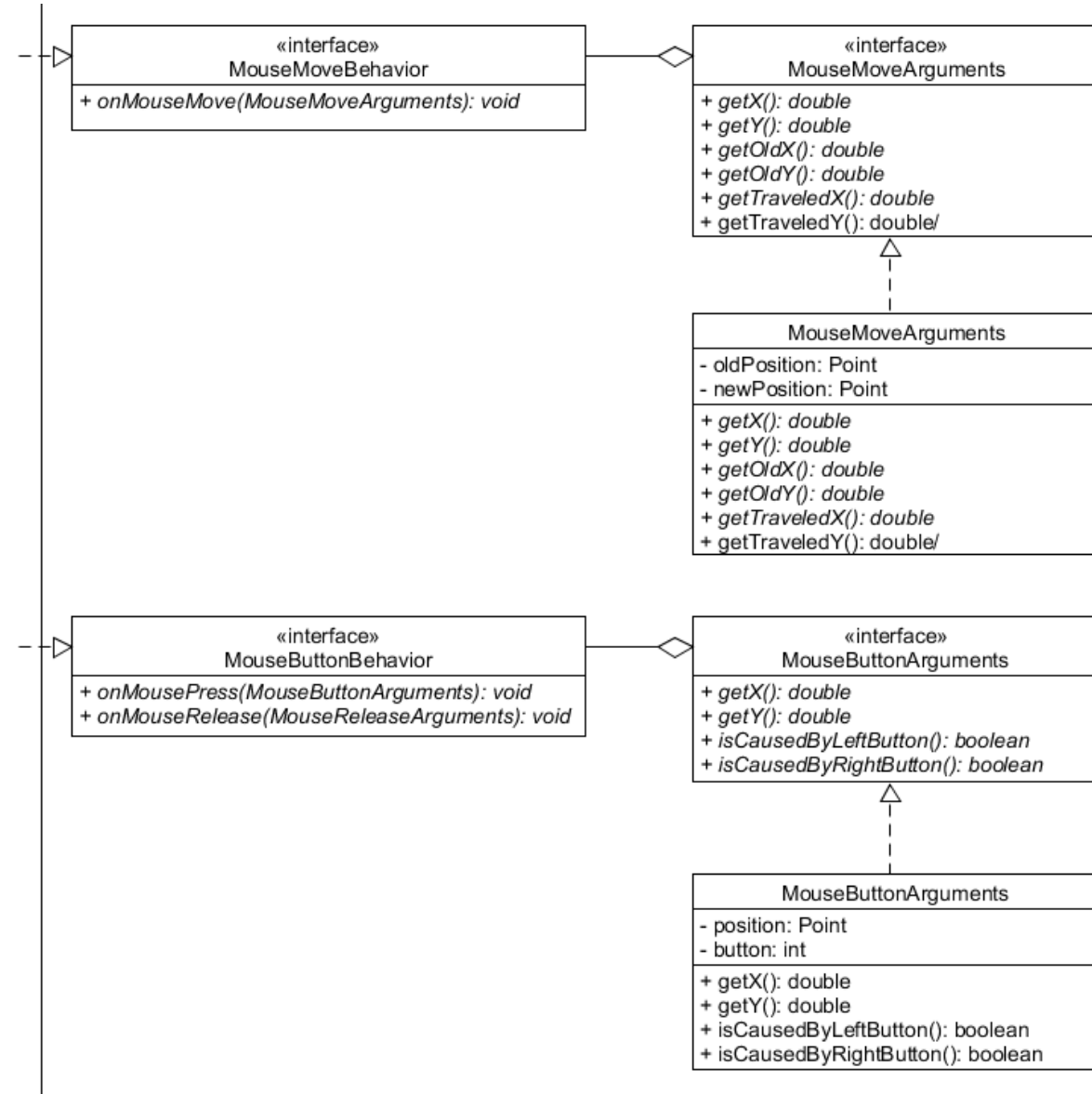
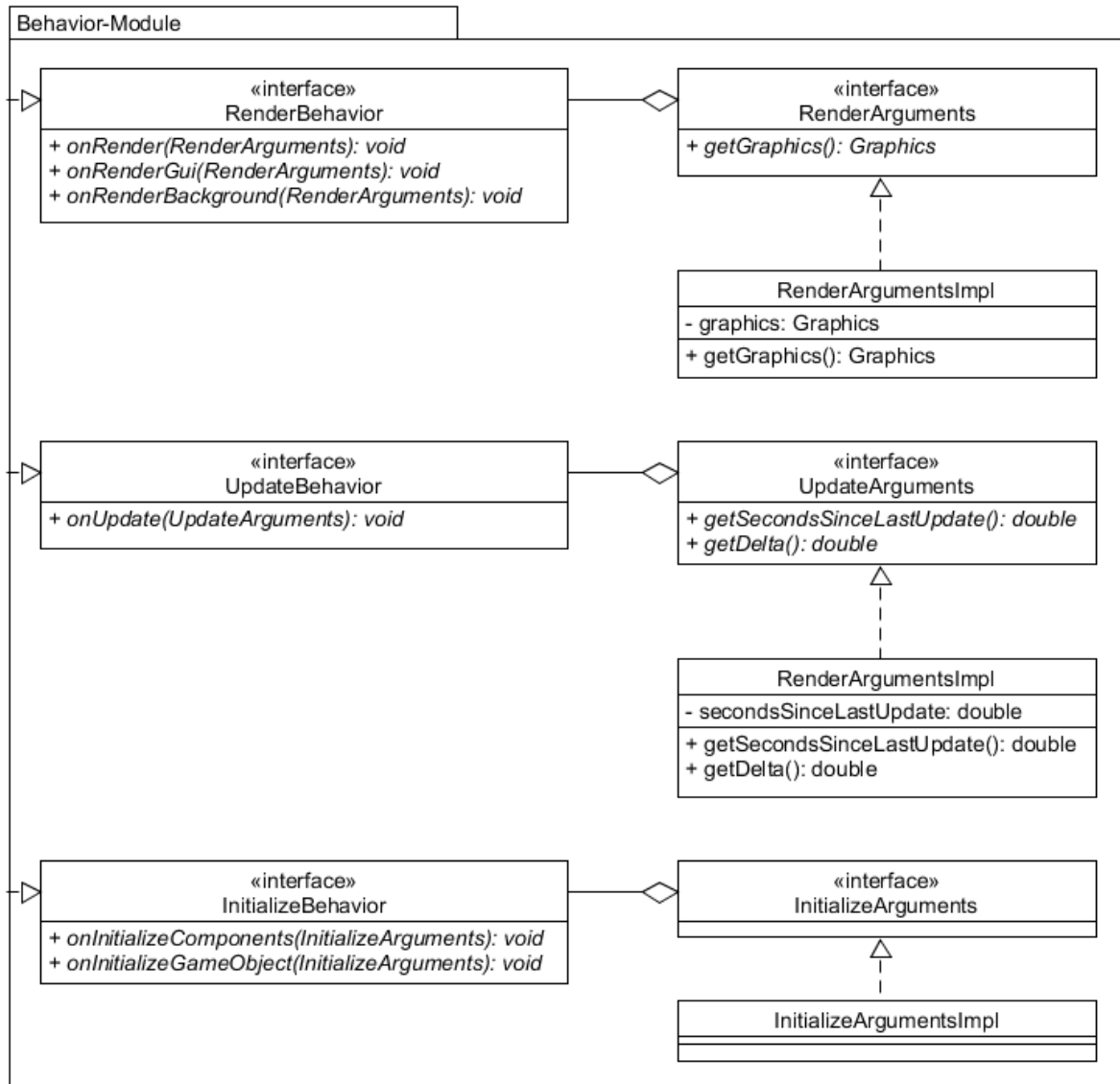
Module



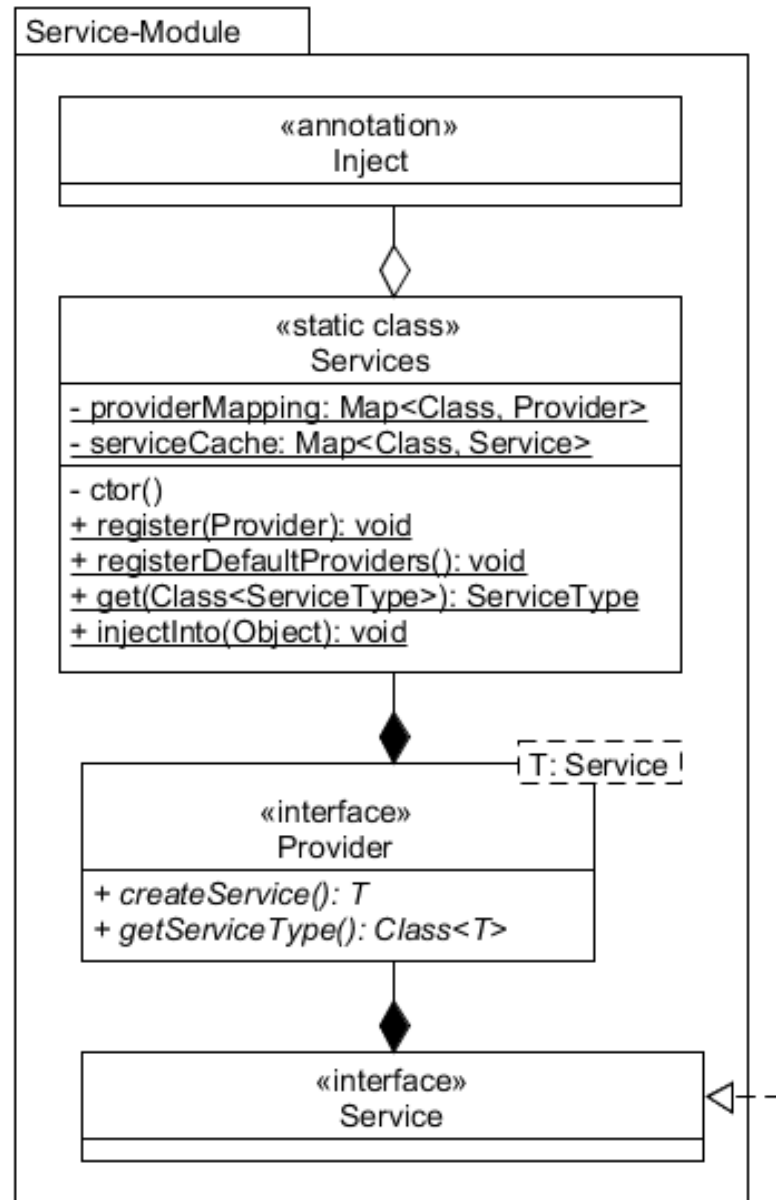
Core-Module



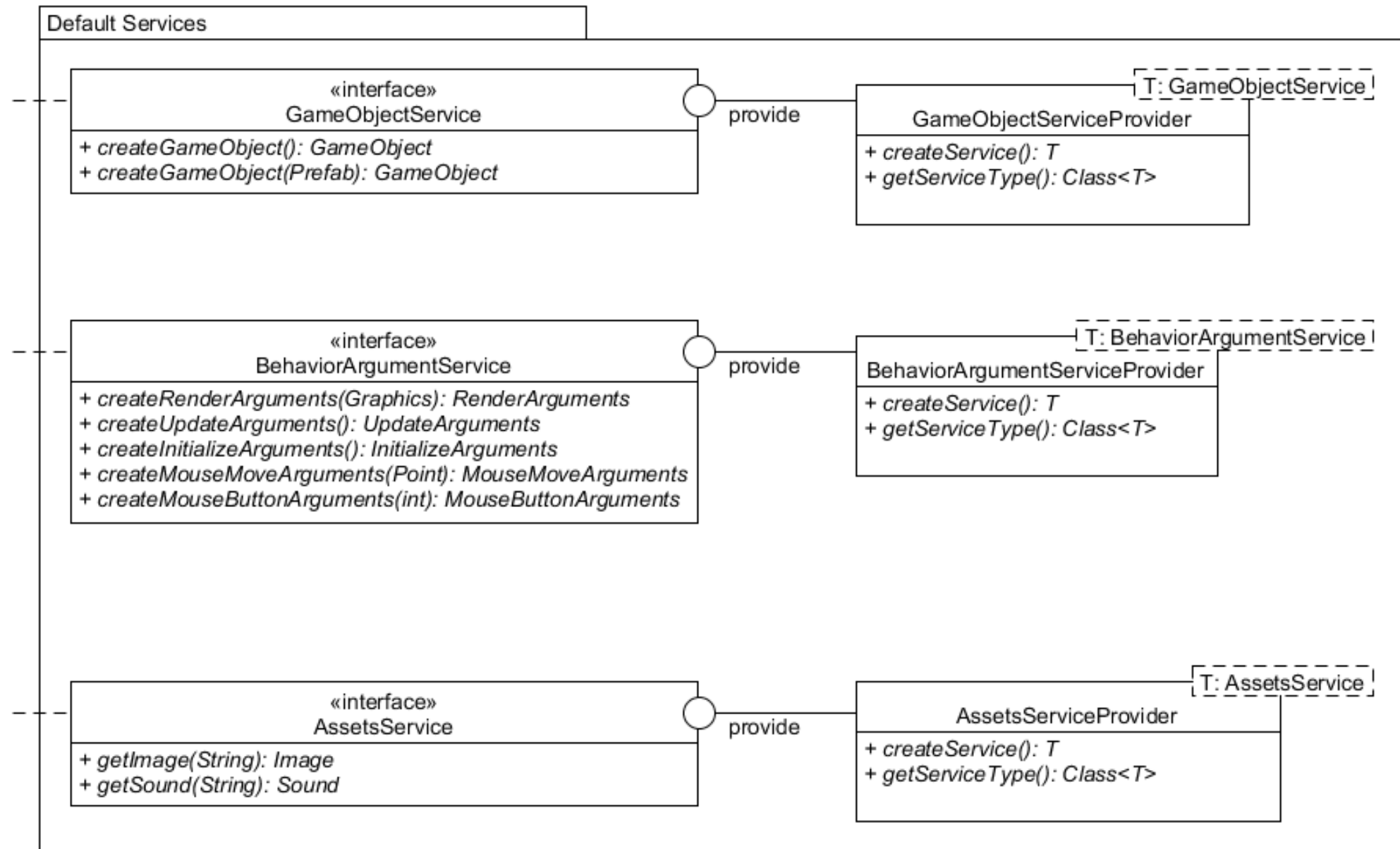
Behavior-Module



Service-Module



Default Services



Software-Entwurf Game

Software-Entwurf Game

- Allgemeine Components
- Allgemeine Prefabs
- Services

- Pro Zustände
 - Spezifische Components
 - Spezifische Prefabs