

# Konzept Team Gold Spieleentwicklung

# Framework, Technologien und Bibliotheken

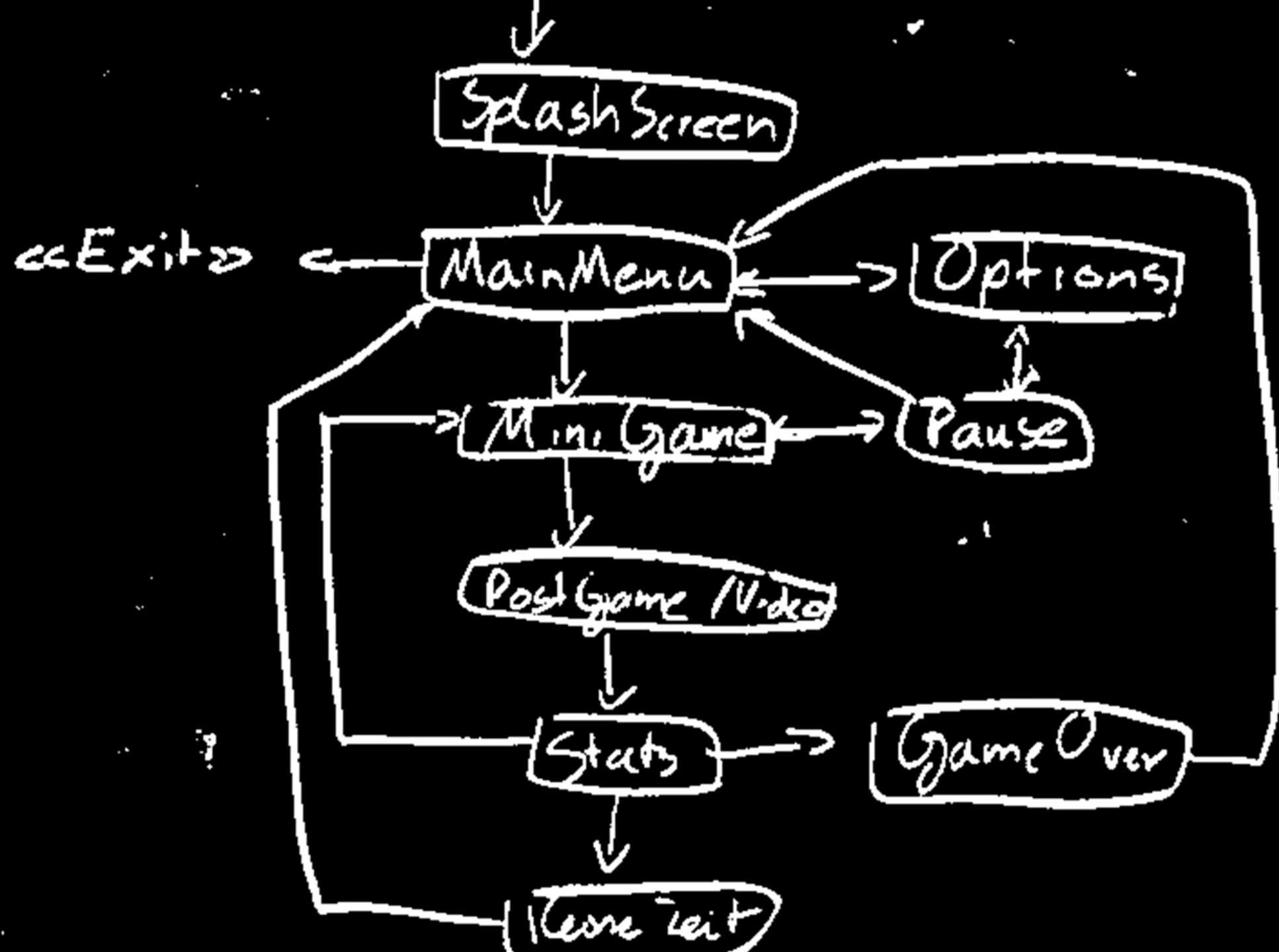
# Technologie

- Java
- Unity
- Ergebnis: JAVA

# Bibliotheken

- Slick2D  
    Wrapper um OpenGL  
    Gameloop
- LWJGL

# Aufbau des Programmes (Zustände)



# Gliederung des Projektes Engine Game

# Engine <-> Game

Engine

Game

Allgemeine Sachen

Spezifische Spieldaten

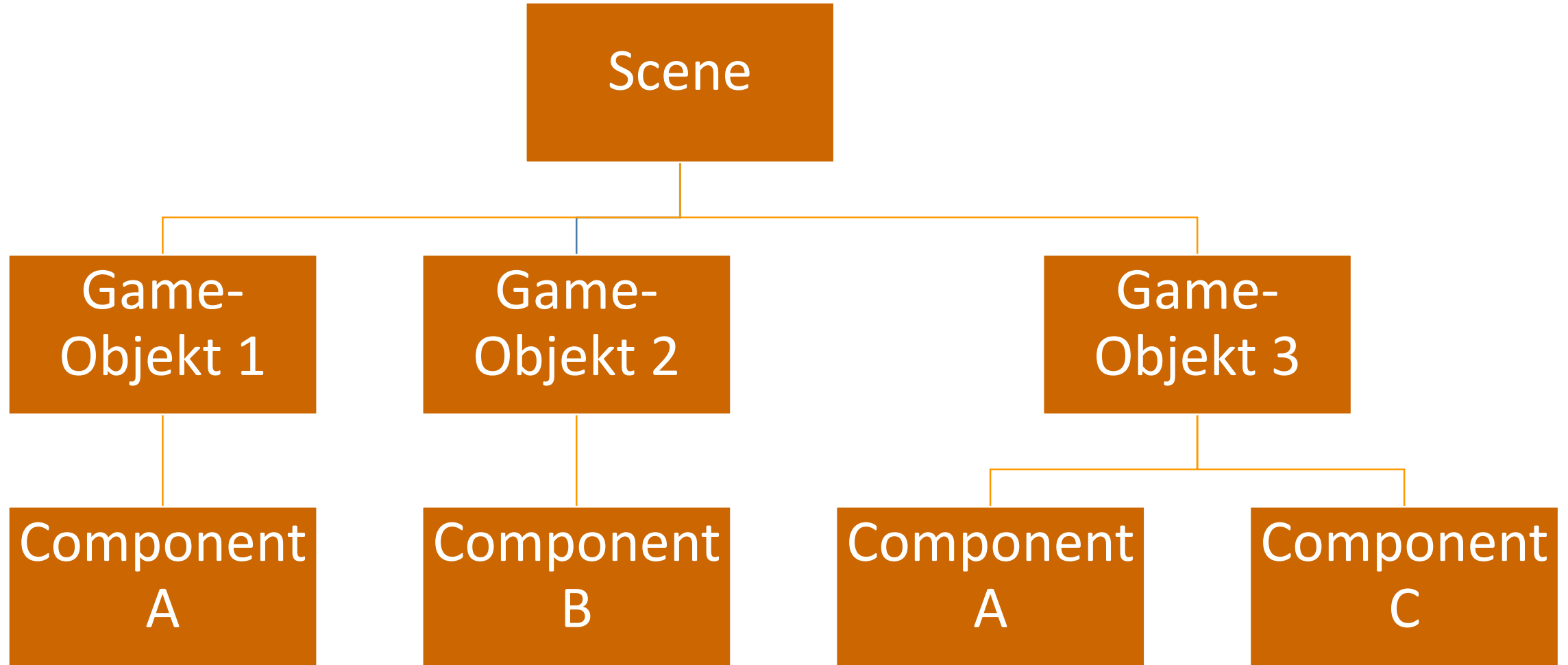
Wrapper um Slick2D

Ähnelt Unity-Framework

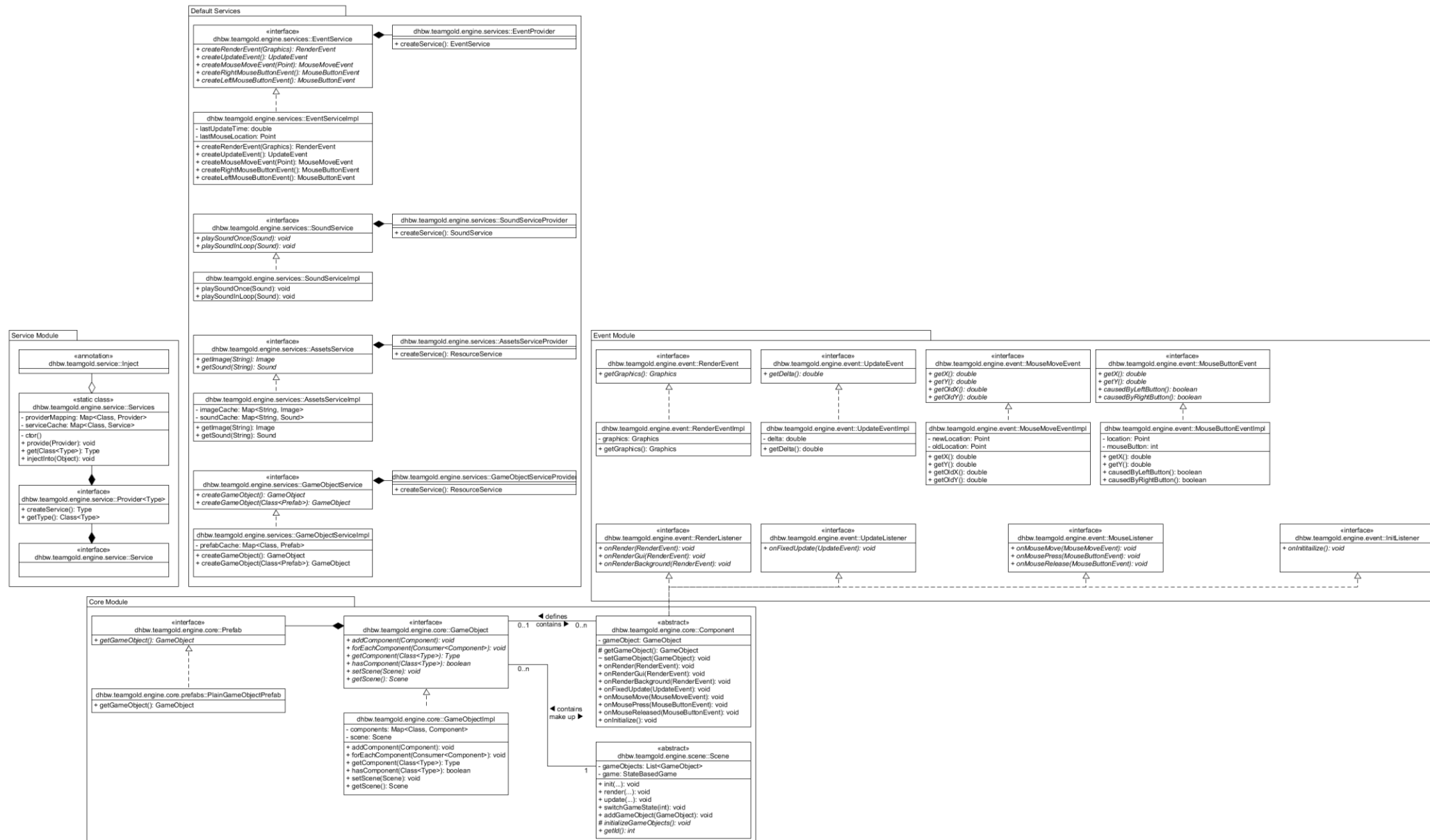


# Software-Entwurf der Engine

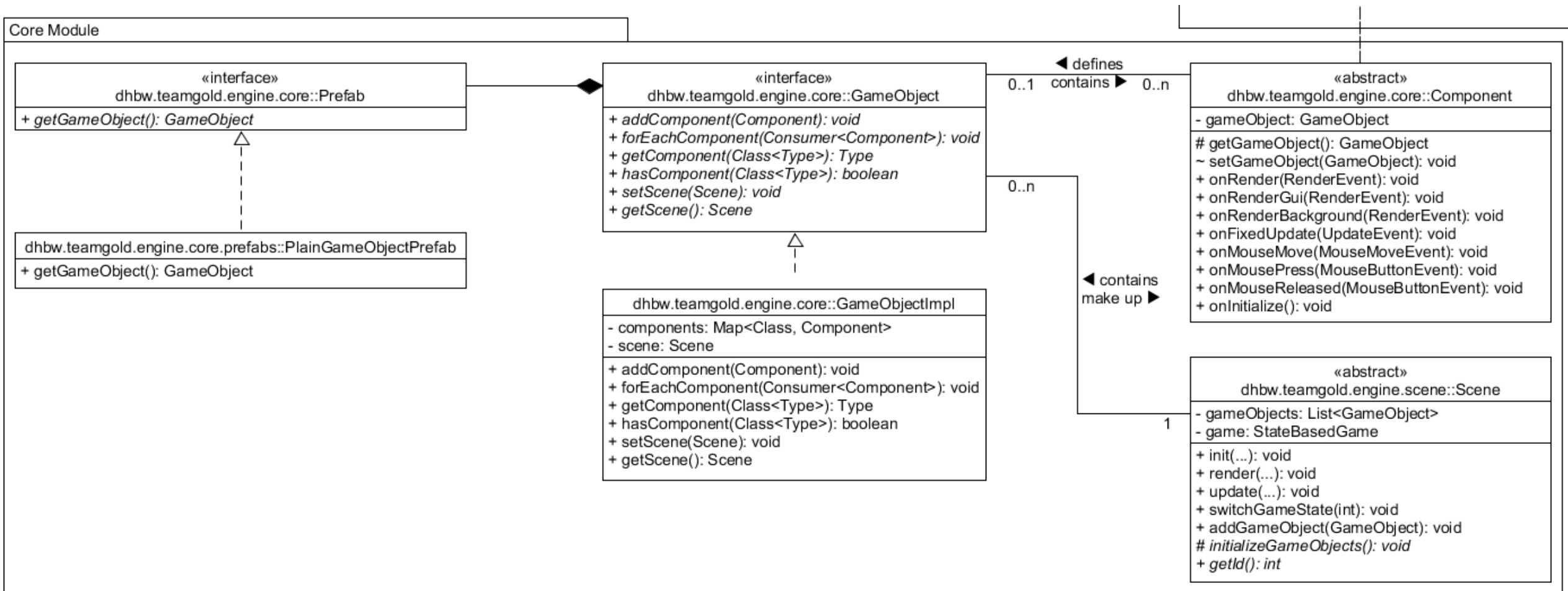
# Component Pattern



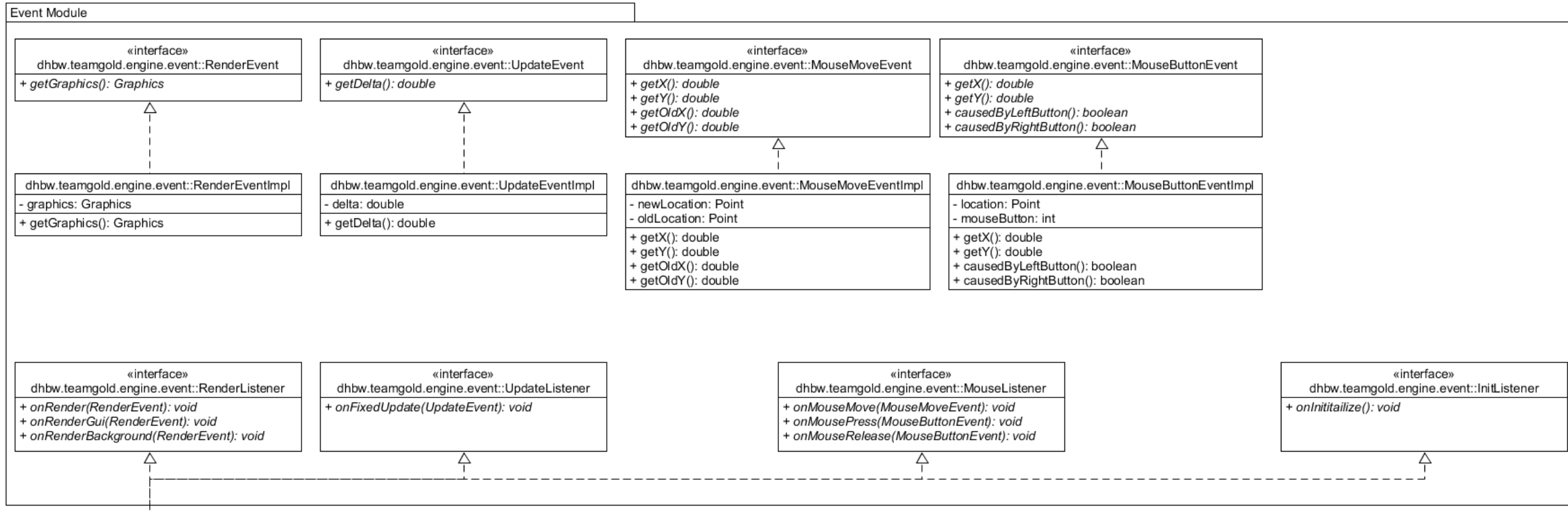
# Module



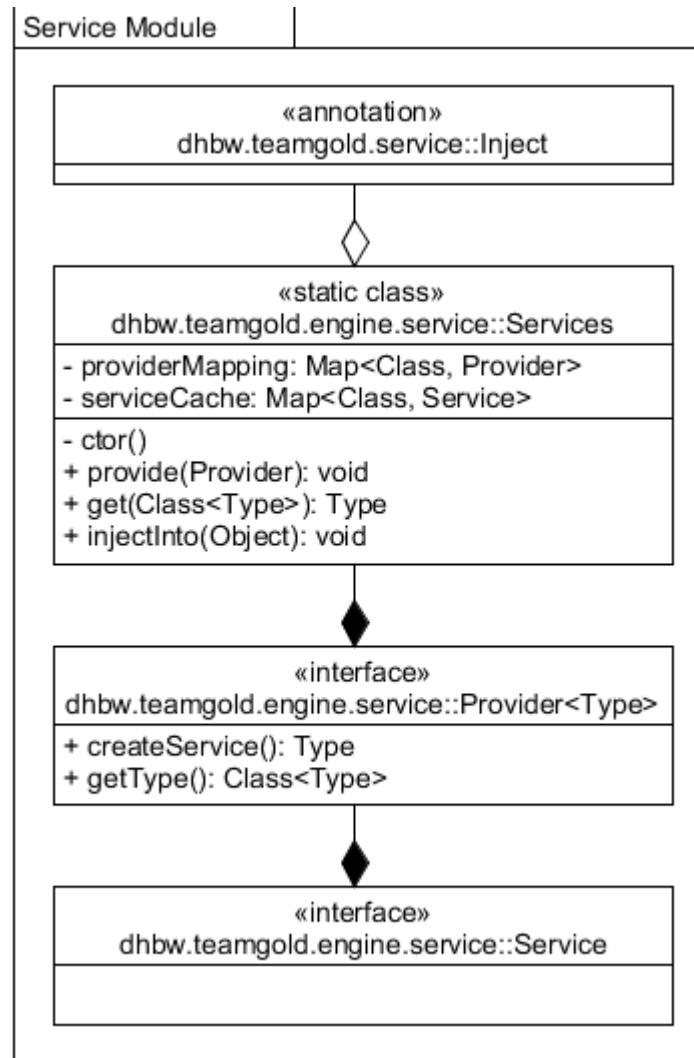
# Core



# Behavior

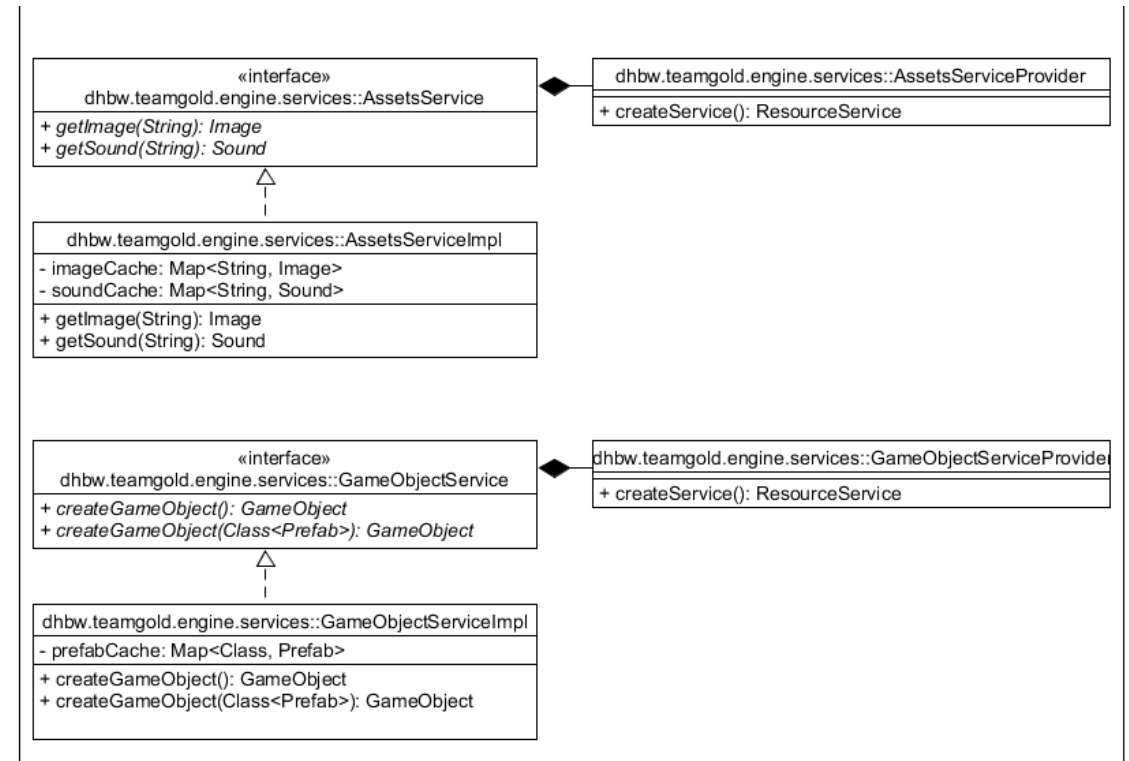
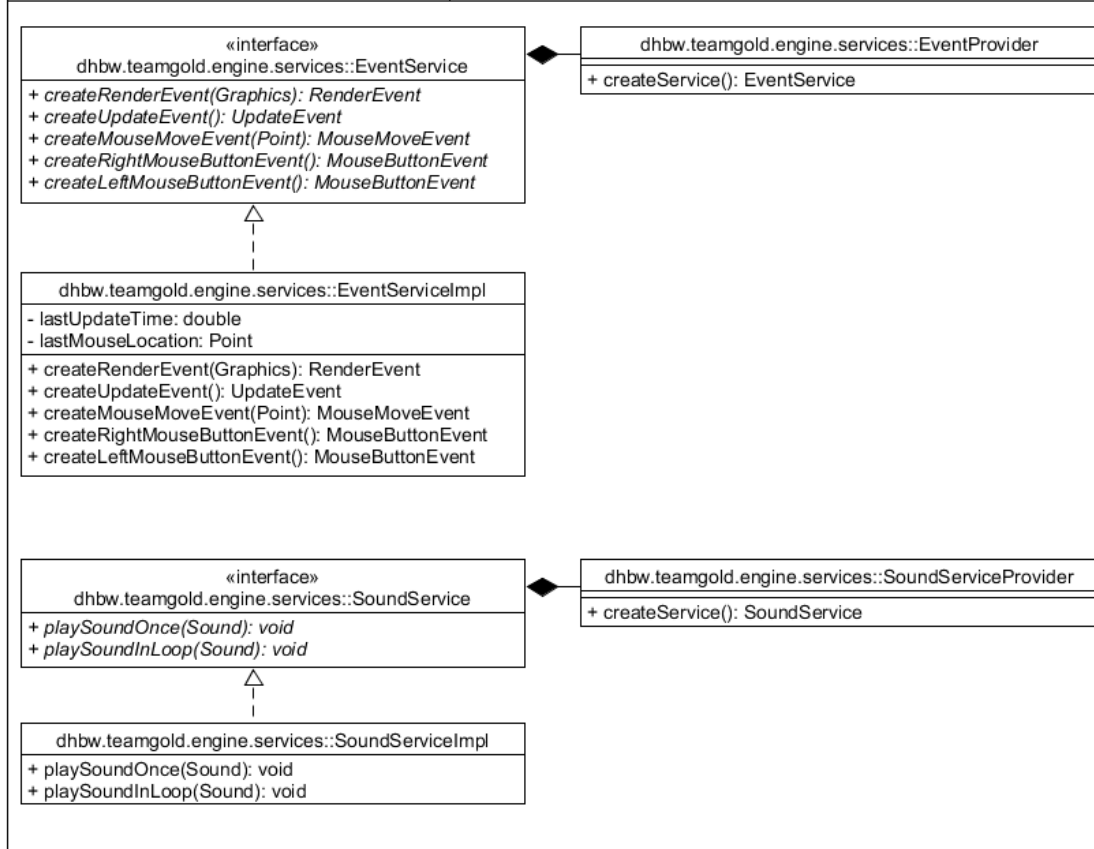


# Service



# Standart-Services

## Default Services



# Software-Entwurf Game



# Software-Entwurf Game

- Allgemeine Components
- Allgemeine Prefabs
- Services
  
- Pro Zustände
  - Spezifische Components
  - Spezifische Prefabs