

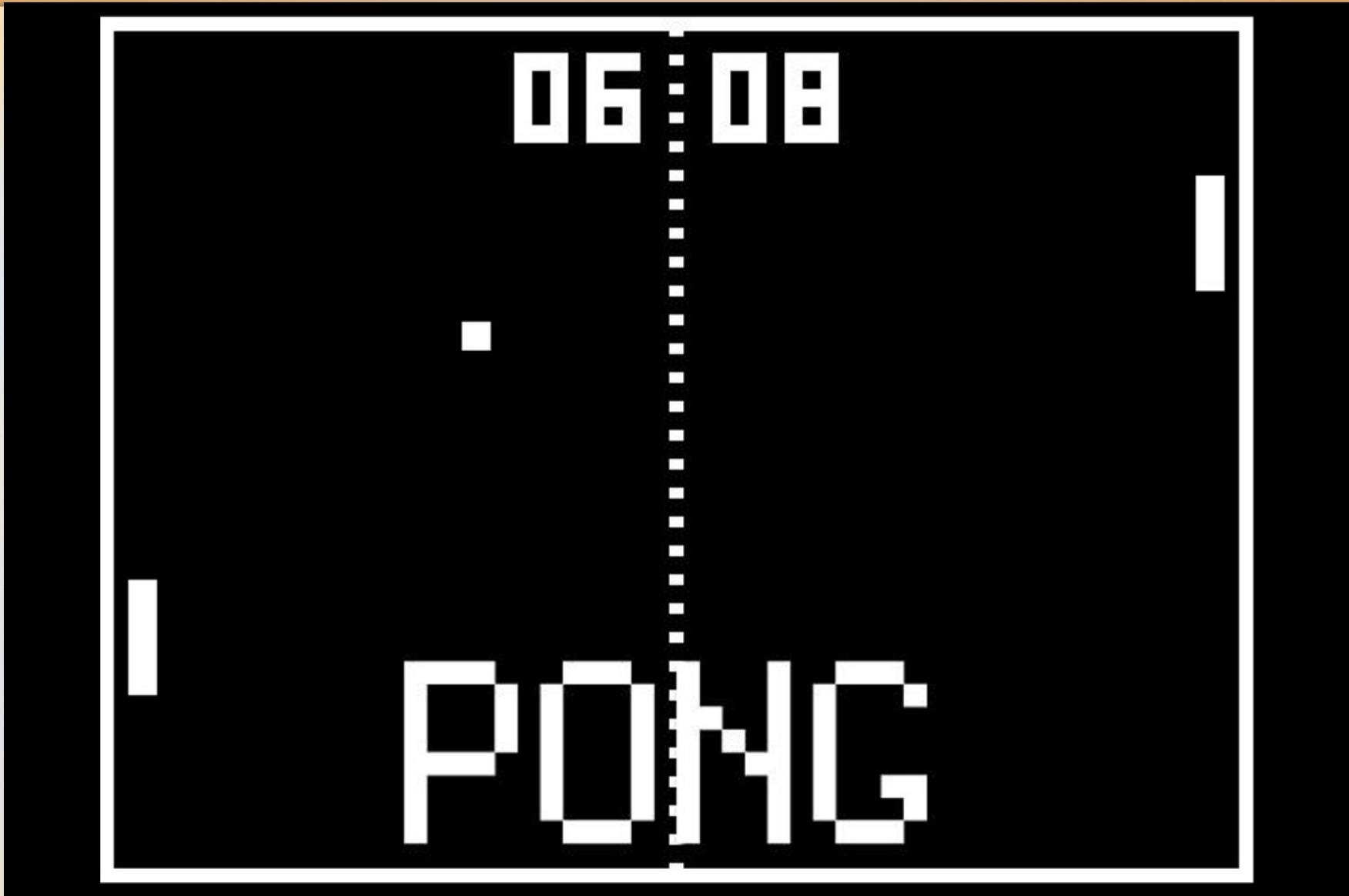
Introduction to 2D Game Development

Tobias Benecke
Sara Zecha

„Dop... Döp... Dop... Döp...“



Pong



http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140523104723/nintendo/en/images/3/38/Pong.jpg



Wie weit seid ihr schon?

Gleich habt ihr zeit!

Wir bleiben auch zur Unterstützung

Nicht vergessen:

In 3 Wochen ist schon die erste Speielevorstellung



Bevor es losgeht: Theorie

Aber auch nur ganz kurz...



Player

Was soll er können?

- Textur
- Bewegen

Wie machen wir das?

- Objektorientierung (Schonmal von gehört?)
 - Player bekommt seine eigene Klasse
- Vorteile
 - Übersichtlicher Code
 - Einfaches hinzufügen neuer Fähigkeiten



Klassen, Objekte, hä?

Wikipedia sagt:

Klassen sind Instanzen, aus denen Objekte erzeugt werden.

Die Datenstruktur eines Objekts wird durch die Attribute seiner Klassendefinition festgelegt.

Das Verhalten des Objekts wird von den Methoden der Klasse bestimmt.

Beispiel am Player:

- Textur, Position, Leben als Attribute
- Bewegen, Angreifen als Verhalten



Das wars schon...

Jetzt Livecoding!



Wir sind fertig...

Jetzt seid ihr dran!



Bis zum nächsten mal

Dann mit:
Map und Kollision