

# Introduction to 2D Game Development

## Tools und unser erstes Fenster

und heute mal mit:  
Jan-Cord Gerken



# Spiele-Zitat

(...) this planet's enviroment contains high levels of **poisonous oxygen**. My life-support systems can function for only **30 days**.



# Spiele-Zitat



<http://roseredprince.files.wordpress.com/2012/06/pikmin1.jpg>



<http://roseredprince.files.wordpress.com/2012/06/pikmin2.jpg>



<http://images.wikia.com/pikmin/images/5/59/Pikmin1.jpg>

(...) this planet's environment contains high levels of **poisonous oxygen**. My life-support systems can function for only **30 days**.





# 0. Übersicht

1. Git – gemeinsames Coden
2. Visual Studio – Autovervollständigung und vieles mehr
3. SFML – damit wir nicht nur die Konsole haben

# 1. Git

gemeinsames Coden

Downloads:



<http://msysgit.github.io/>

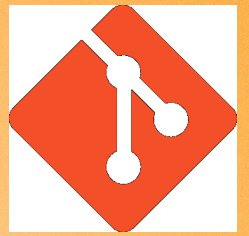


<https://github.com/>



<http://download.tortoisegit.org/tgit/>





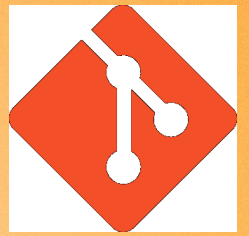
## Git

- Versionierung
  - erlaubt Wiederherstellung des Codes nach Crash
- Gemeinsames Schreiben am gleichen Code
- Commit, Pull, Push (s.u.)

Versionierungssysteme sind der Standard in der Industrie

# 1. Git

gemeinsames Coden



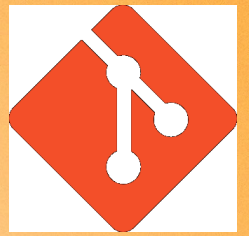
## Git



<http://thecodinglove.com/>

Versionierungssysteme sind der Standard in der Industrie





## Git

- Versionierung
  - erlaubt Wiederherstellung des Codes nach Crash
- Gemeinsames Schreiben am gleichen Code
- Commit, Pull, Push (s.u.)

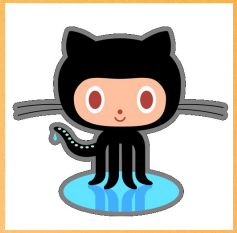
Versionierungssysteme sind der Standard in der Industrie





# 1. Git

gemeinsames Coden



github

- Internetseite
- Stellt einen Server / Speicherplatz



## TortoiseGit

- Macht git 'schön'
  - Stellt ein grafisches Interface für git zur Verfügung



# 1. Git

gemeinsames Coden

Das Projekt,  
so wie es auf  
dem Rechner  
rumliegt

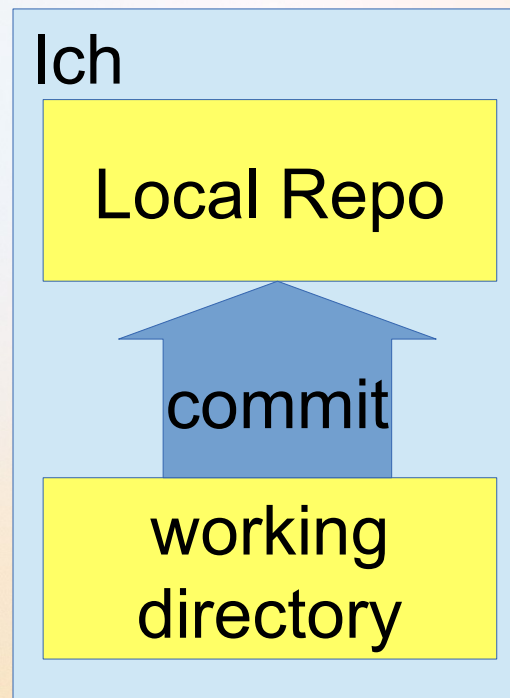
Ich

working  
directory

Ich arbeite am  
Code oder füge  
neue Bilder hinzu  
oder oder oder...

# 1. Git

gemeinsames Coden



Ich möchte, dass  
meine Änderungen  
versioniert werden.



# 1. Git

gemeinsames Coden

Github

Remote Repo

Ich

push

Local Repo

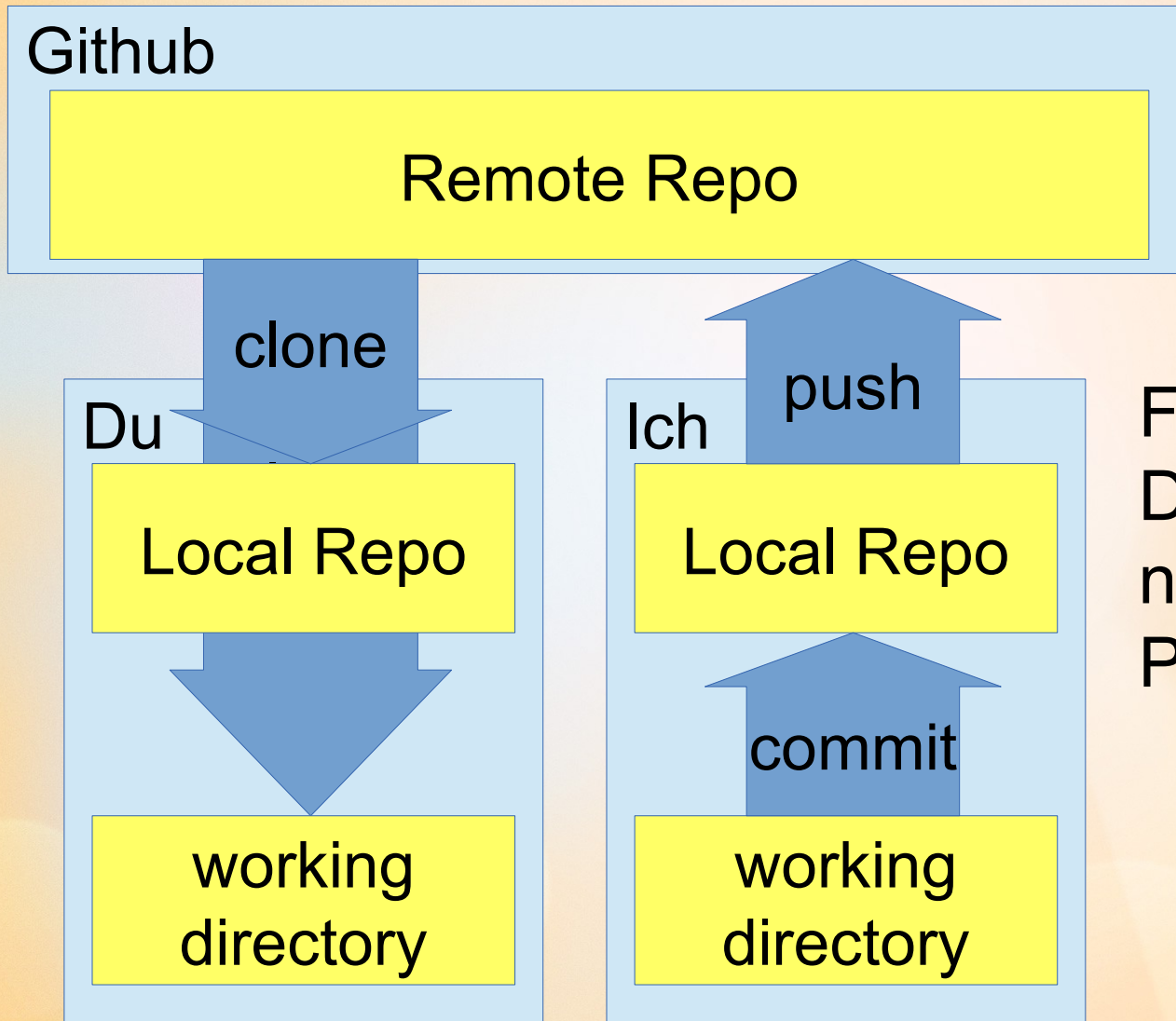
commit

working  
directory

Ich möchte, dass  
meine Kollegen an  
meine Änderungen  
rankommen.

# 1. Git

gemeinsames Coden

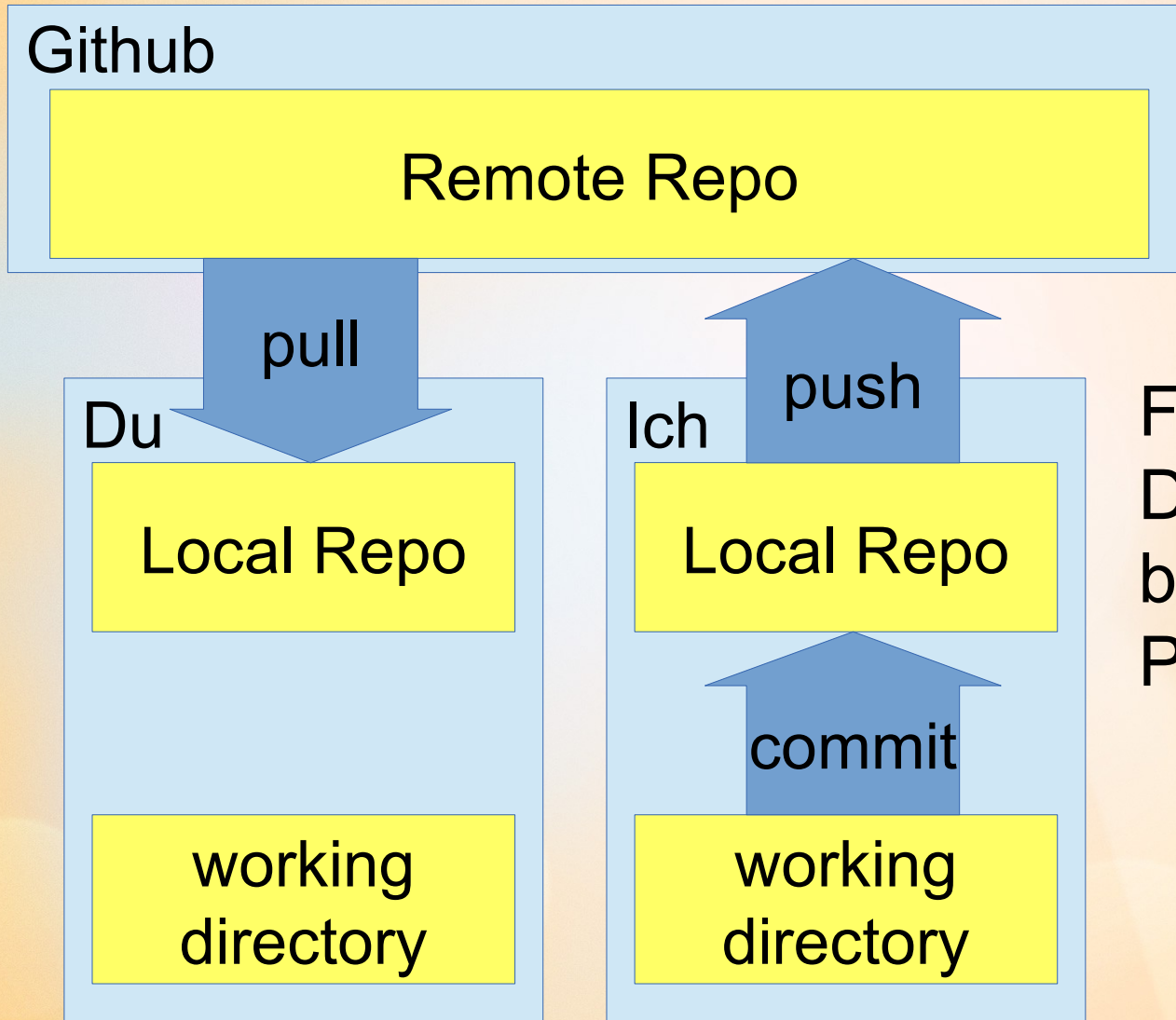


Fall 1:  
Du arbeitest  
noch nicht mit am  
Projekt.



# 1. Git

gemeinsames Coden



Fall 2:  
Du arbeitest  
bereits mit an dem  
Projekt.

## 2. Visual Studio

Autovervollständigung und vieles mehr



via



<http://techmea.com/wp-content/uploads/2014/09/115.png>

<http://blog.andrewtechhelp.com/wp-content/uploads/2012/08/DreamSpark.jpg>

**Download via Dreamspark:**

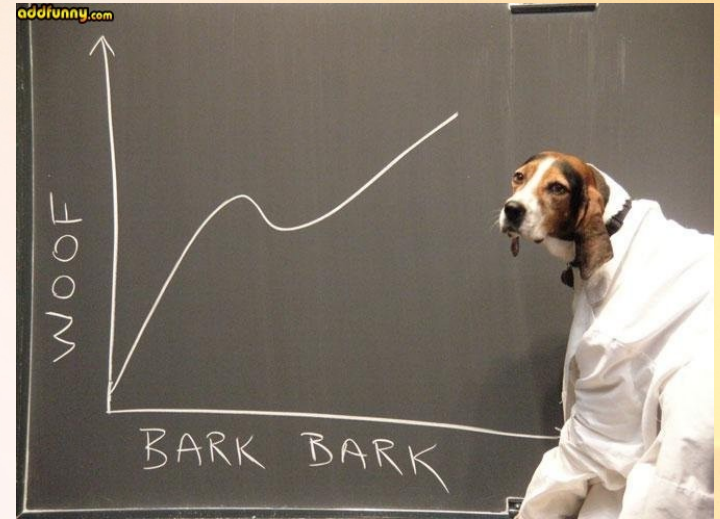
<http://e5.onthehub.com/WebStore/Welcome.aspx?ws=3718074c-e66c-e311-93f8-b8ca3a5db7a1&JSEnabled=1>



## 2. Visual Studio

Autovervollständigung und vieles mehr

Einfache Erklärung:



<http://img.addfunny.com/funnypictures/dogscience/39/dogscience.jpg>

Dass, was **Microsoft Word** für den **Büro-Menschen** ist, ist **Visual Studio** für den **Software-Entwickler**.

Für beide gilt:

Man kann auch Notepad nutzen, aber das ist halt kacke

## 2. Visual Studio

Autovervollständigung und vieles mehr

Fachlich korrekte Erklärung:



<http://memecrunch.com/image/4f93512e1861336dca0074bd.jpg?w=320>

### Entwicklungsumgebung für verschiedene Programmiersprachen

- Entwicklungsumgebung
  - = Editor + Compiler + Debugger
- Text hervorhebung für Befehle, Objekte, etc.
- Euer Code → Compiler → ausführbare Datei
- Debugger hilft bei Fehlerfindung



# 3. SFML

damit wir nicht nur die Konsole haben



Download:

<http://sfml-dev.org/resources.php>

<http://sfml-dev.org/images/logo.png>



# Vielen Dank

Noch Fragen? Alles geklappt?

Ansonsten: Wir gehen rum und helfen  
oder wünschen viel Spaß bis nächstes Mal

**Nächstes Mal:  
Player und Enemy**