

Introduction to 2D Game Development

„Ich werde mir Waffen aus deinen Knochen machen ... Hahaha“

Diablo 2



Spieleabend !

Ab 19 Uhr im Hörsaal

Global GameJam

23.01 – 25.01: Anmeldung auf [Link](#)



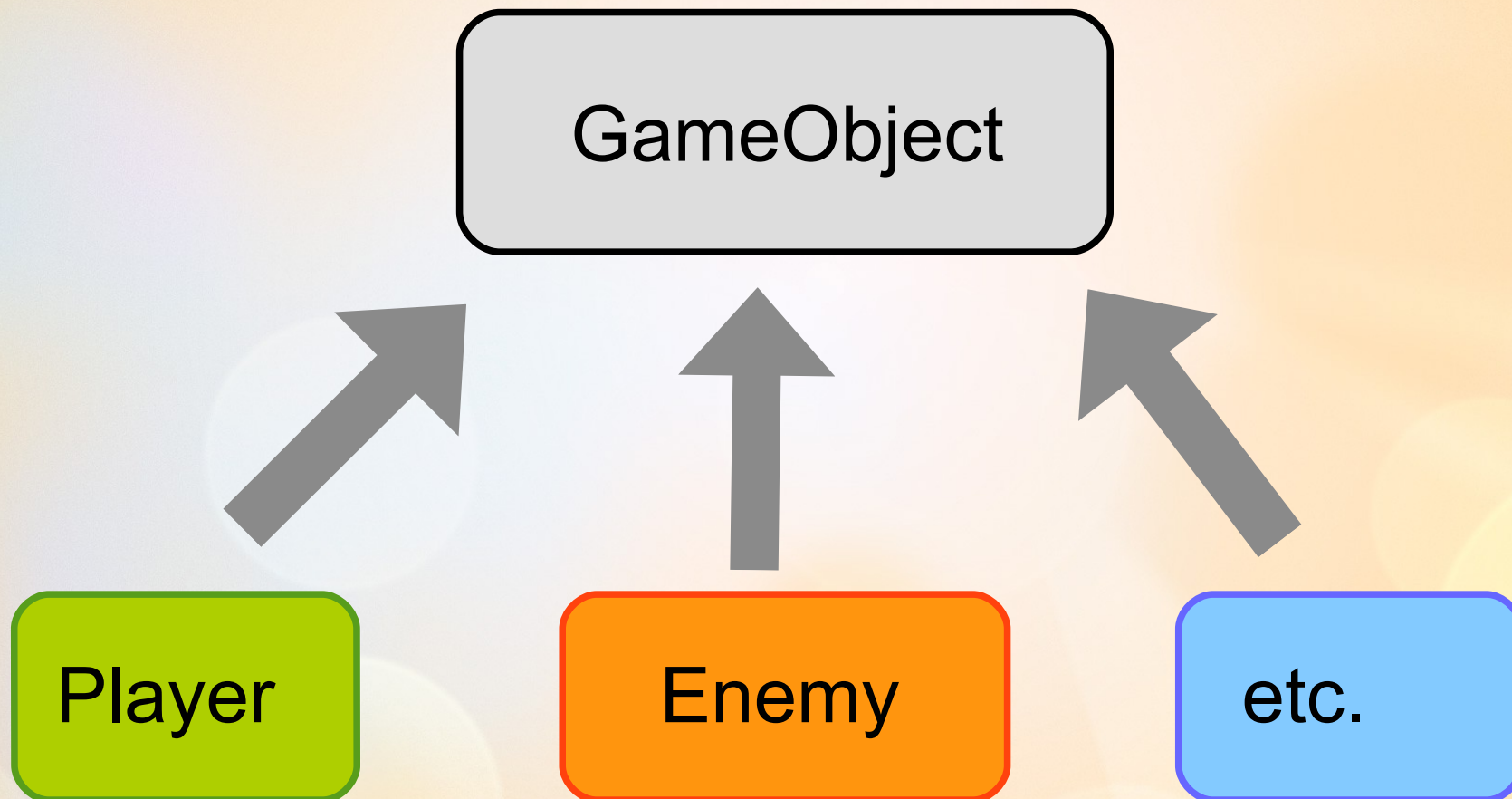
<http://blog.gamereview.files.wordpress.com/2014/08/global-game-jam.png>

Wie weit seid ihr mit euren Projekten?

KISS – Keep is simple, stupid

- Hauptsache das Spiel funktioniert, Animationen oder Partikel etc. zum Schluss / weglassen

GameObject



GameObject

- Abstrakte Klasse
- Alles erbt von Gameobject
 - Spieler
 - Gegner
 - Etc.
- Enthält Methoden, die jedes Objekt benötigt
 - Update, draw, move,
 - Kollision

Vorteil von GameObjects

- Jede Methode nur einmal schreiben
 - Ggf. umschreiben, wenn sich z.B. Dinge anders bewegen sollen
- Jede neue Klasse die erbt enthält automatisch alle Methoden
- „Vorlage“ für Klassen
- Struktur

GameObjects live

Bis zum nächsten Mal