

# Storyboard – Game-Development

## Kern der Story:

Benutzer soll vermittelt bekommen, wofür die vorherigen behandelten Themen in der Game-Development benötigt werden. Am Ende des Planeten wird ein Buchstabe an den Benutzer gegeben, was zum Freischalten des letzten Planeten benötigt wird.

## Grafische Datenverarbeitung:

### Interaktion:

- Thema GD wird nochmal kurz zusammengefasst und der Zusammenhang zu Game-Development erklärt

### Animation:

- Eventuelle onclick-Methoden mit Fade-In/Out Animationen (wechseln der Ansichten).

## Softwareentwicklung:

### Interaktion:

- Thema GD wird nochmal kurz zusammengefasst und der Zusammenhang zu Game-Development erklärt

### Animation:

- Eventuelle onclick-Methoden mit Fade-In/Out Animationen (wechseln der Ansichten).

## Mediendesign:

### Interaktion:

- F Thema GD wird nochmal kurz zusammengefasst und der Zusammenhang zu Game-Development erklärt

### Animation:

- Eventuelle onclick-Methoden mit Fade-In/Out Animationen (wechseln der Ansichten).

## Audiovisuelle-Medien:

### Interaktion:

- Thema GD wird nochmal kurz zusammengefasst und der Zusammenhang zu Game-Development erklärt

### Animation:

- Eventuelle onclick-Methoden mit Fade-In/Out Animationen (wechseln der Ansichten).