

# Unity\_Pathfinder – Architektur

Für die Umsetzung des Unity\_Pathfinder wurde die MVC (Model View Controller) Architektur gewählt.

Die MVC Architektur ist eine sehr beliebte Architektur bei Projekten mit der Unity Engine und ermöglicht das Schrittweise erweitern der Software, um gegebenenfalls neue Features zu implementieren und eine hohe Wiederverwendbarkeit des Codes oder einzelner Codebausteine zu garantieren.

Der Aufbau der MVC Architektur im Unity\_Pathfinder gestaltet sich wie folgt:

Model:

- GameData
  - Node
  - Graph
  - MapData

View:

- UserInterface
  - NodeView
  - GraphView
  - Menus

Controller:

- Controller
  - Game Controller