Diplomarbeits Inhaltsverzeichnis

# Software

* Monogame Framework
  + Updateloop
  + DeltaTime
* Architektur
  + ECS
    - Entity
    - Component
    - System
  + Gebundene Komponente
  + Komplexe Verhalten
  + Systemarchitektur
* Assetmanagement
  + Monogame Content-Manager
  + Dynamische Assetbibliothek
* Input
  + Inputhandeling
    - Keyboard
    - Maus
    - Controller
  + Custom Keybinds
* Graphiken
  + Simple Graphiken
  + Komplexe Graphiken
  + Simple Animationen
  + Komplexe Animationen (states)
* Bewegung
  + Vektoren
    - Karthesisch
    - Polar
  + Beschleunigung und Abbremsung
  + Finales Verhalten
* Kollision
  + AABB
  + Minkowski Differenz
  + Swept Algorithmen
  + Collision-Response
    - Physikalische
    - Logische
* Levelgeneration
  + Cellular Automata
  + Perlin Noise
  + Finaler Algorithmus
* Künstliche Intelligenz
  + Generelle Intelligenz
  + Pathfinding
  + Feinderkennung
* UI
  + Menu
  + HUD
* Gamescreens
  + Screen Management
  + Flowchart von Screens?
* Performance
  + CPU
  + GPU
  + Memory
* Das finale Produkt: der logische Ablauf vom allen
  + Phase1: Initialisierung
  + Phase2: Menu
  + Phase3: Generierung vom Level
  + Phase4: Start des Spiels
  + Phase5: Level beendet, Vorbereitung auf nächste Generation
  + -> Phase3
  + Phase6: Gameloop verlassen
  + -> Phase2

# Design

Soll ich das noch machen? lmao