

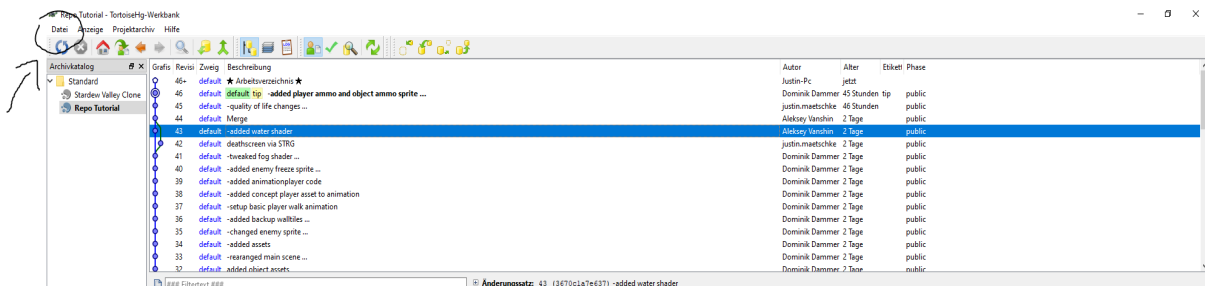
Technical Design Document

1. TortoiseHg
 - 1.1 Einbindung
 - 1.2 Updaten u. Hochladen
 - 1.3 Merge

2. Ordnerstruktur (WIP)
 - 2.1 Ordner benennung
 - 2.2 Ordner Hierarchie/Struktur
 - 2.3 CASE : UpperCamelCase

3. Dateiformate
 - 3.1 Format für Fonts
 - 3.2 Format für 3D Assets
 - 3.3 Format für 2D Assets
 - 3.3 Format für Sound/Musik
 - 3.4 Format für Animationen

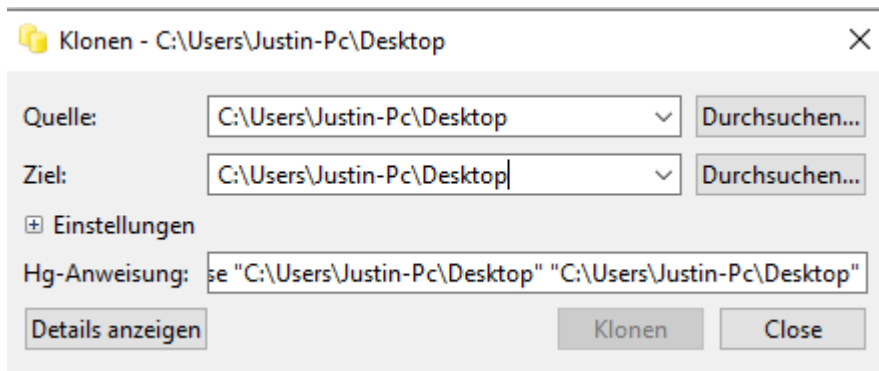
1.) TortoiseHg



1.1) Einbindung

Ganz oben Links im Reiter , einmal auf File(Datei) gehen und auf Archiv Clone (Archiv klonen(STRG + SHIFT + N)

Nun öffnet sich ein Fenster

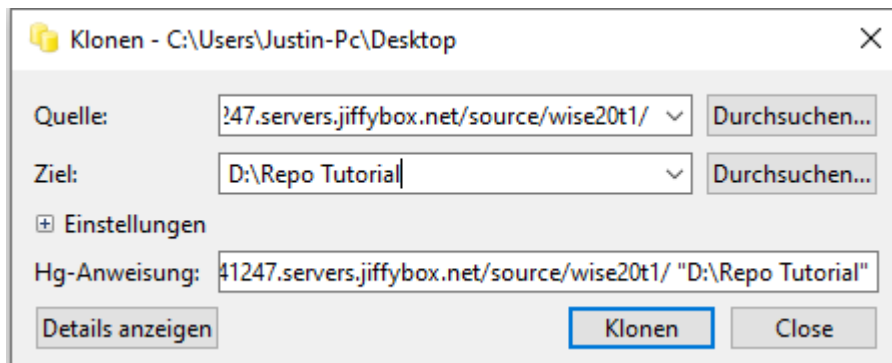


Dort muss eine Quelle und ein Zielpfad angegeben werden

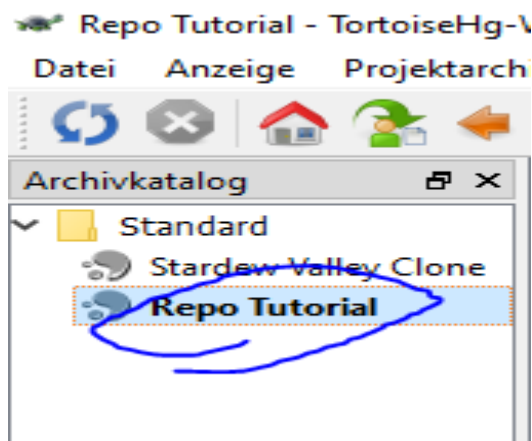
Quelle: <http://j341247.servers.jiffybox.net/source/wise20t1/>

Zielpfad : Ein LEERER Ordner am besten auf eure Festplatte wo nicht euer Betriebssystem ist ;)

(ORDNER KÖNNT IHR NENNEN WIE IHR WOLLT)



**wenn QUELLE und ZIEL angegeben sind ,
müsst ihr nun einmal Klonen, dass Repo wird
in euren Zielpfad Ordner angelegt
wenn alles richtig eingebunden wurde, sollte
es so aussehen :**

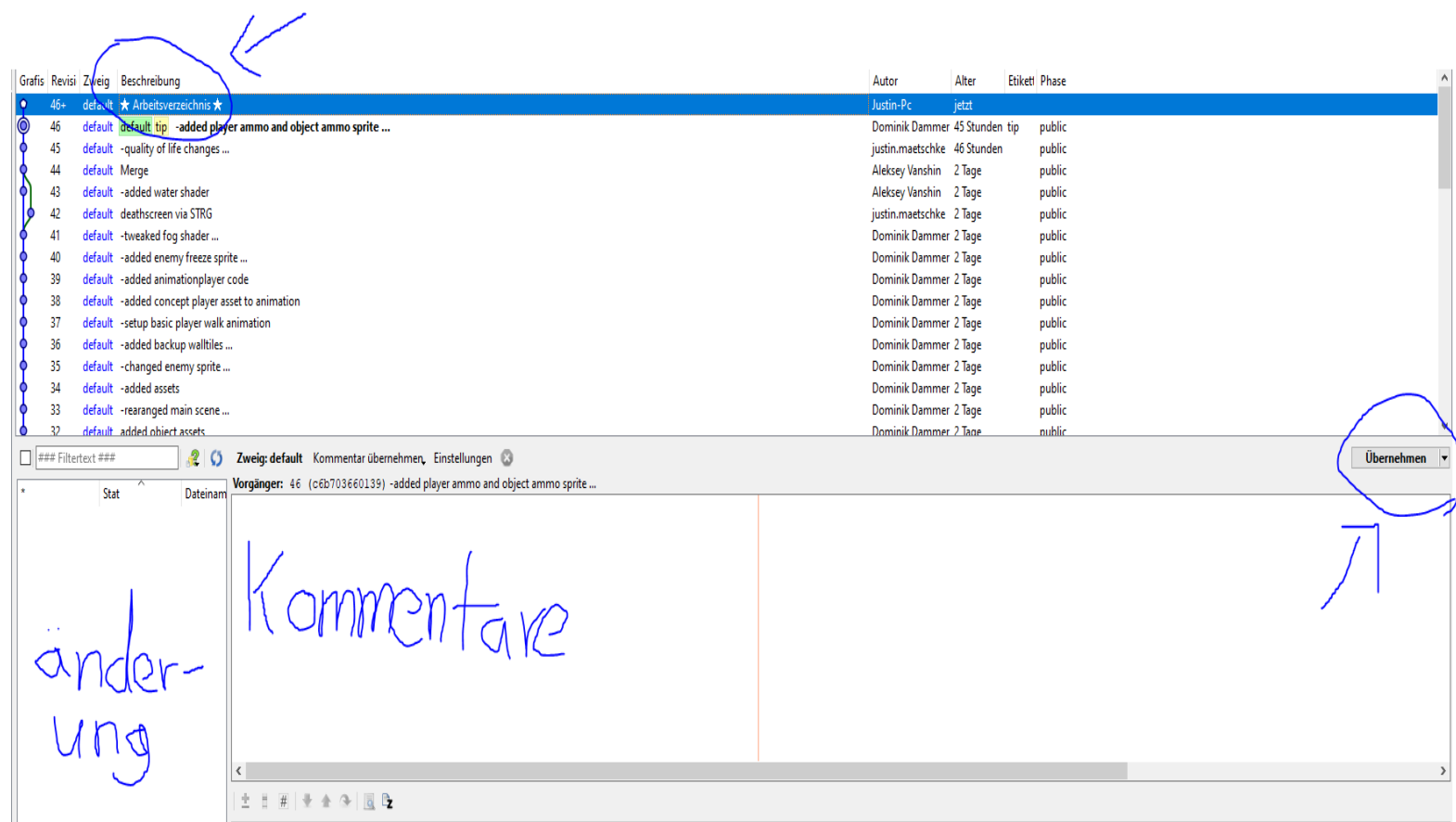


**!WICHTIG! achtet darauf das euer Projekt
Fett und Schwarz hinterlegt ist**

1.2) Update/Hochladen

Commit/ Pull / Push / (Merge)

**Übernehmen / Ziehen / Versenden /
(Verschmelzen)**



**Zuerst wählt man das Arbeitsverzeichnis aus
unten links findest du alle Änderungen die DU
Lokal bei dir geändert hast
mittig findest du ein Feld für Kommentare ,
denn sobald du Übernehmen(Commit)
drückst, solltest davor einmal kurz
beschreiben welche Änderungen jetzt Lokal
bei dir vorgenommen wurden
Nun hast du dein Fortschritt übernommen und
auf den Server geladen , jedoch steht die
Phase (ganz rechts die letzte Spalte) auf
DRAFT - dass bedeutet, es ist aktuell nur für
dich sichtbar**

**nachdem du Commit/Übernommen hast,
solltest du einmal Pull/Ziehen**



- BLAUER KREIS : Pull/Ziehen

- ROTES KREIS : Push/Versenden

**SCHWARZ : Falls nicht alle Dateien bei euren
Commit/Übernehmen übermittelt wurden, liegt
es daran dass ihr davor nicht aktualisiert habt**

1.3) Merge

**unter keinen umständen sollte jemand alleine
Mergen/Verschmelzen , da nur Aleksey und
Justin , die berechtigung dafür haben zu
Mergen/Verschmelzen. Der Grund dafür ist
dass man durch den Merge/Verschmelzen
viele Dateien verlieren kann und somit viel
arbeit und Zeit draufgehen kann, um das zu
vermeiden werde diese Maßnahmen getroffen.**

2.1) Ordnerbenennung

Ordnerbenennung ist für eine gute Zusammenarbeit von größter Wichtigkeit. Um dem gerecht zu werden, muss jeder informiert sein, was die Vorgaben angeht, an die sich jeder hält.

Ordnernamen werden immer Englisch betitelt und sollen in einem Wort genau beschreiben, was der Inhalt sein könnte. Damit ist gemeint, dass wenn man ein Asset-Datei/Sound-Datei -.. o.ä. einbinden möchte, sollte ein Extra Ordner (falls noch keiner vorhanden) angelegt werden.

Als Beispiel -> Person A möchte eine Asset Datei von dem Spieler einbinden. Dann sollte dafür ein Ordner in dem bereits vorhanden Asset Ordner erstellt werden, dieser wird dann Player genannt. Der Name ist einfach vom deutschen ins Englische übersetzt worden, somit wurde aus Spieler -> **Player**.

Nun wird von Person B ein Waffen Assets für den Spieler eingebunden. Da die Waffe ein teil vom Spieler(Player) ist, wird diese Asset-Datei in einen neuen Ordner in >Asset>Player>(Weapon) eingebunden. Waffe wurde auch hier einfach ins englische übersetzt.

Somit sieht die aktuelle Ordnerstruktur in dem Beispiel wie folgt aus : Asset > Player > Weapon

2.2) Ordnerstruktur

Wenn ein neuer Ordner angelegt wird, sollte dieser eine Hierarchie folgen.








Überlegt wird zuerst , was genau will ich einbinden?
Ist bereits etwas ähnliches vorhanden?

Beispiel -> Eine Sound-Datei kommt in den Sound Ordner, jedoch kommt nun die Frage , welche Art von Sound ist es? Hintergrundmusik? Aufgenommene Dialoge oder Sounds für Effekte? Dann wird im Sound Ordner ein neuer Ordner erstellt für die jeweilige genannte Spezifizierung.

Sound > Background Music > Music.wav / Dialog >
Dialog.wav / Sound Effect > Effect.wav

(.wav ist das Dateiformat für Musik und Sounds und dient nur als veranschaulichung)

★ Favoriten:

- ▼  res://
 - >  Archangel_FX
 - >  Assets
 - >  Fighter
 - ▼  Player
 - ▼  Weapons
 -  Projectiles

**Zu sehen ist ein Player Ordner , der ein Waffen Ordner besitzt
der wiederum ein Projectiles Ordner besitzt.**

2.3) CASE auswahl

Case = UpperCamelCase

Beispiele > TestTest... > TestTestTest

3.1) Dateiformat Fonts

TTF (TrueType) oder **OTF** (OpenType)

3.2) Dateiformat 3D Assets

- **DAE (Collada) (Auch für Animationen)**
- **glTF 2.0**
- **OBJ**

(<https://godotengine.org/article/importing-3d-assets-blender-gamedevtv>)

3.3) Dateiformat 2D Assets

- **.PNG (Format)**

3.4) Dateiformat Sound/Musik

- **.wav (Format) #SOUND-EFFEKT**
- **.ogg (Format) #MUSIK**

3.5) Dateiformat Animationen

<https://gamefromscratch.com/godot-engine-tutorial-part-16-using-animated-3d-models/#:~:text=Godot%20currently%20supports%20animation%20only,of%20the%20built%20in%20exporter.>

4.0) Feature List

Version :

-

Feature:

-