

Bachelor-Thesis

zur Erlangung des akademischen Grades *Bachelor of Science (B.Sc.)* im Studiengang

**Informatik – Digitale Medien und Spiele mit Fachrichtung Spiele**

Implementierung der Ductile-Fracture-Bruchsimulation in der Unity Engine

Prüfer: Prof. Dr. Christoph Lürig

Vorgelegt von: Paul Froelich

Nagelstraße 27

54290 Trier

Matrikelnummer: 965335

Bearbeitungszeitraum: 16. März 2020 – 08. Juni 2020

Eingereicht am: ergänzen

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel

**„Implementierung der Ductile-Fracture-Bruchsimulation in der Unity Engine“**

selbstständig angefertigt, nicht anderweitig zu Prüfungszwecken vorgelegt, keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet und wörtliche sowie sinngemäße Zitate als solche gekennzeichnet habe.

Trier, den x.x.2020

Paul Froelich

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Abstract

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

Anhang