

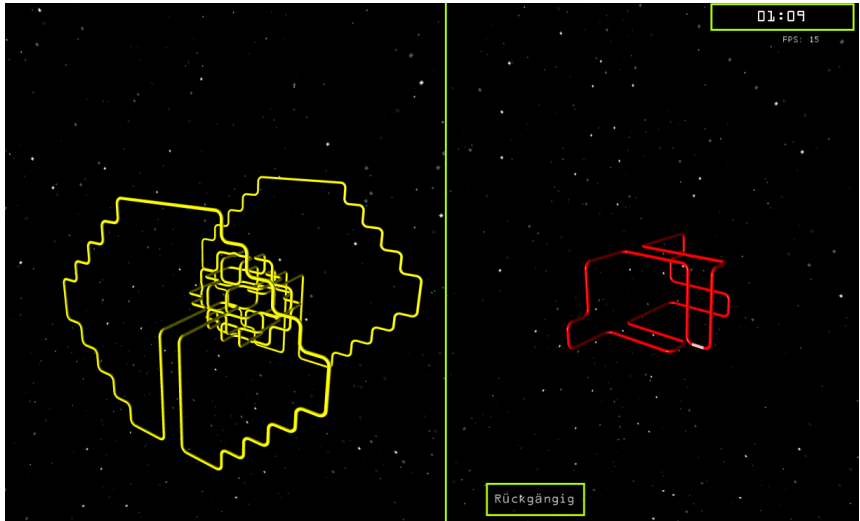
# Knot<sup>3</sup>

Praxis in der Softwareentwicklung WS 2013/14

Tobias Schulz, Maximilian Reuter, Pascal Knodel, Gerd Augsburg,  
Christina Erler, Daniel Warzel | 26. März 2014

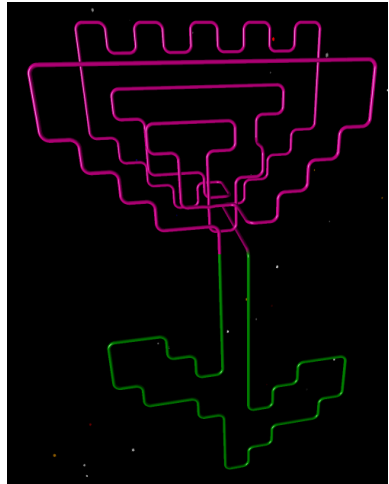
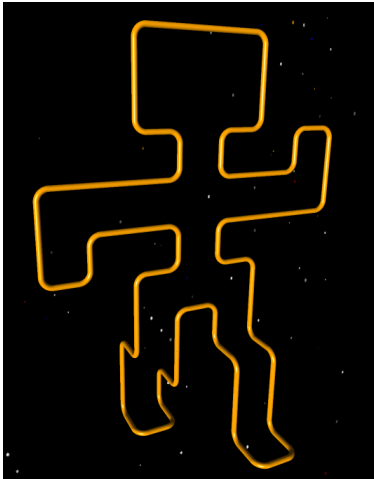
INSTITUT FÜR BETRIEBS- UND DIALOGSYSTEME, LEHRSTUHL FÜR COMPUTERGRAFIK



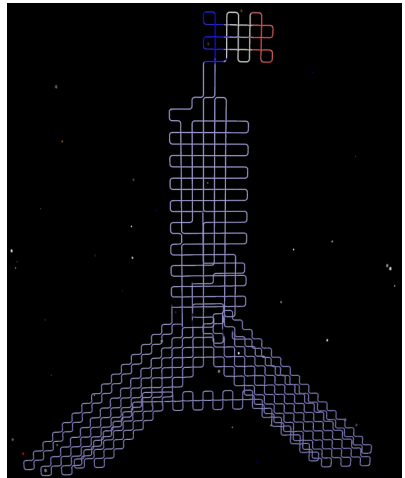
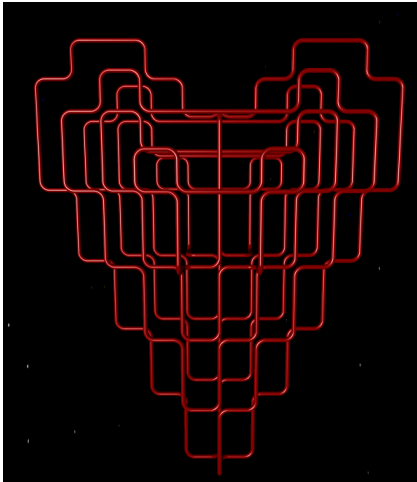


- kreatives Aufbau- und Knobelspiel
- geometrisches Objekt verändern (Knoten)
- eigene Aufgaben erstellen
- intuitive Steuerung

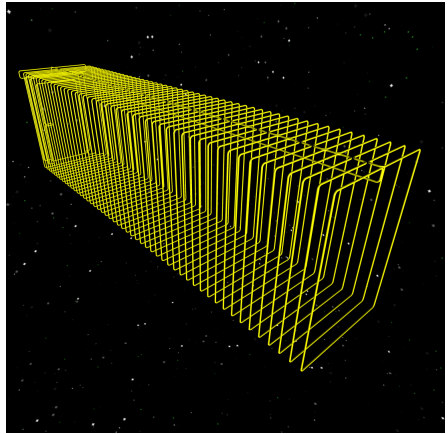
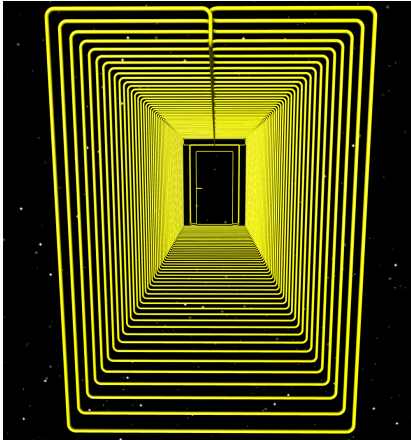
# Möglichkeiten von Knot<sup>3</sup>



# Möglichkeiten von Knot<sup>3</sup>



# Möglichkeiten von Knot<sup>3</sup>



# Was uns wichtig war

- Portierbarkeit auf Linux
- Soundeffekte
- Hintergrundmusik

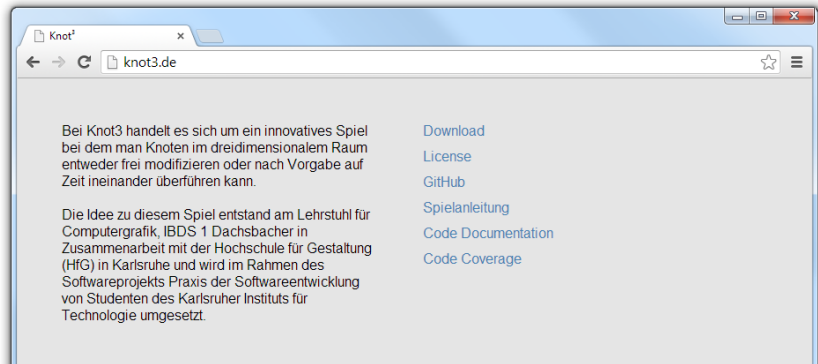


Quelle: [papervisions.com](http://papervisions.com)

## Demo



- Freie Software (Open Source)
- Sourcecode öffentlich (MIT-Lizenz)
- Spiel und Sourcecode auf [knot3.de](http://knot3.de)



## Was könnte noch kommen?

- MacOSX-Unterstützung
- Web-Version
- Neue Spielmodi
- Online-Datenbank für Levels

- 6 Entwickler
- 5 Monate
- 20152 Codezeilen (Stand 26.03.14)
- 194 Klassen

Einarbeitung und Erlernen von:

- C#
- XNA-Framework / MonoGame-Framework
- Cross-Platform-Entwicklung
- Programmierung von 3D-Anwendungen
- Teamarbeit und -koordination

## Weitere Fragen?