

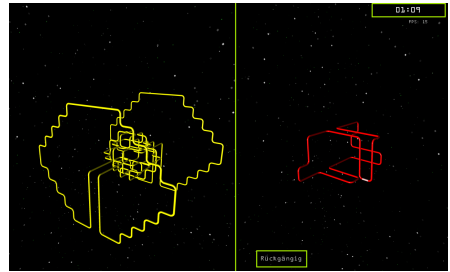
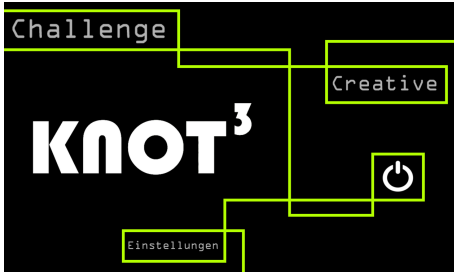
Knot³

Praxis in der Softwareentwicklung WS 2013/14

Tobias Schulz, Maximilian Reuter, Pascal Knodel, Gerd Augsburg,
Christina Erler, Daniel Warzel | 23. März 2014

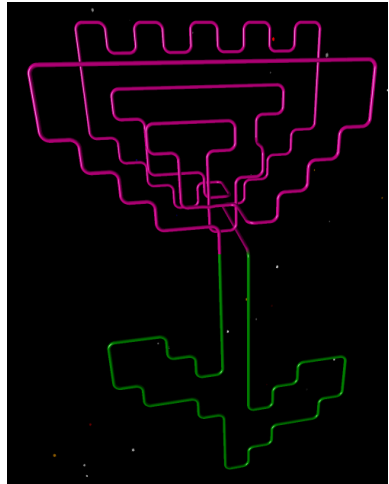
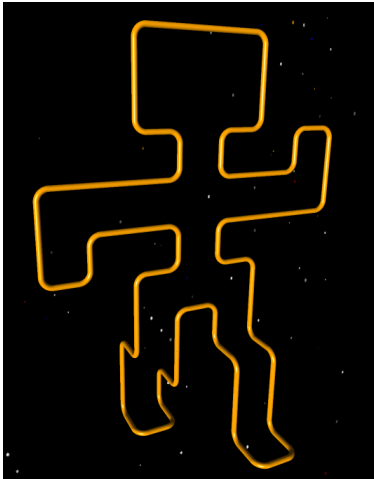
INSTITUT FÜR BETRIEBS- UND DIALOGSYSTEME, LEHRSTUHL FÜR COMPUTERGRAFIK



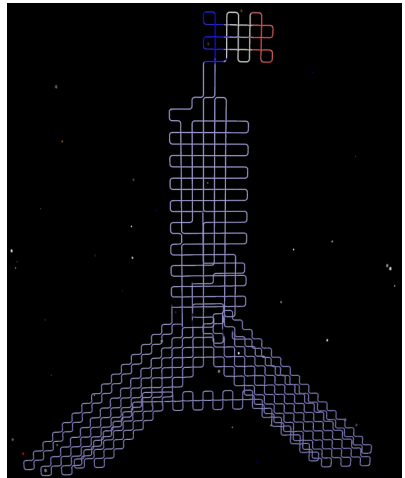
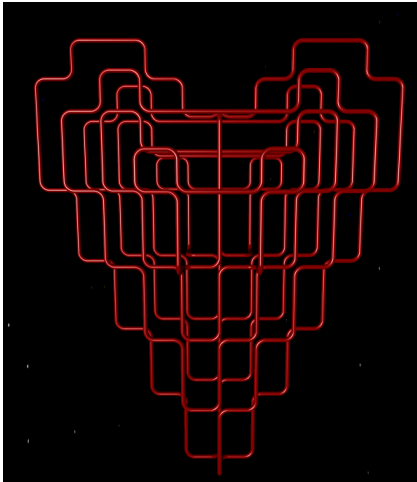


- kreatives Aufbau- und Knobelspiel
- geometrisches Objekt verändern (Knoten)
- eigene Aufgaben erstellen
- intuitive Steuerung

Möglichkeiten von Knot³



Möglichkeiten von Knot³



Was uns wichtig war

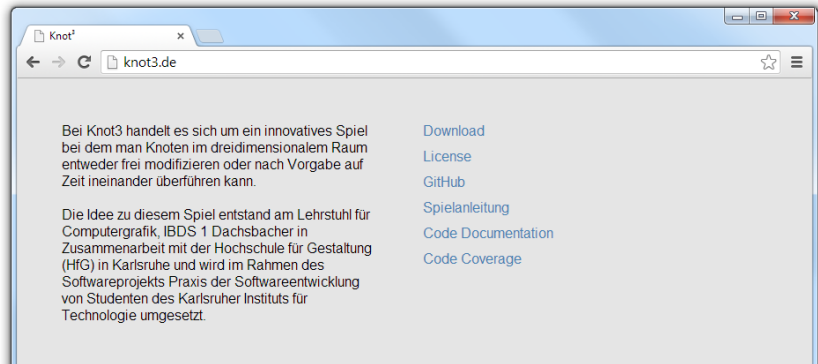
- Portierbarkeit auf Linux
- Soundeffekte
- Hintergrundmusik



Quelle: papervisions.com

Demo

- Freeware
- Sourcecode öffentlich (MIT-Lizenz)
- Spiel und Sourcecode auf knot3.de



Was könnte noch kommen?

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

- 6 Entwickler
- 27391 Codezeilen (Stand 19.03.14)
- 183 Klassen

Einarbeitung und Erlernen von:

- C#
- XNA-Framework / Mono-Framework
- Cross-Platform-Entwicklung
- Programmierung von 3D-Anwendungen
- Teamarbeit und -koordination
- Kollaboration mit Git

Weitere Fragen?