

# Knot<sup>3</sup>

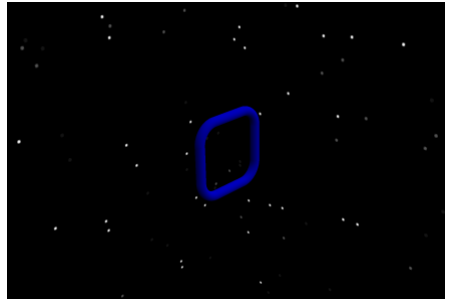
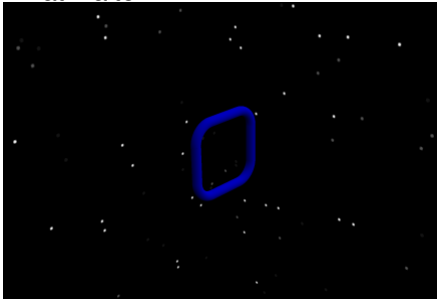
Praxis in der Softwareentwicklung WS 2013/14

Tobias Schulz, Maximilian Reuter, Pascal Knodel, Gerd Augsburg,  
Christina Erler, Daniel Warzel | 20. März 2014

INSTITUT FÜR BETRIEBS- UND DIALOGSYSTEME, LEHRSTUHL FÜR COMPUTERGRAFIK

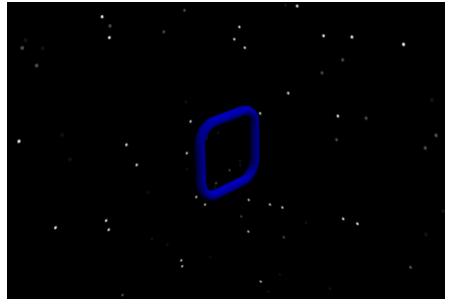
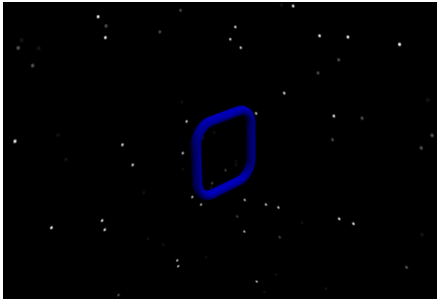


## Platzhalter



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

## Platzhalter



# Was uns wichtig war

- Portierbarkeit auf Linux
- Soundeffekte
- Hintergrundmusik



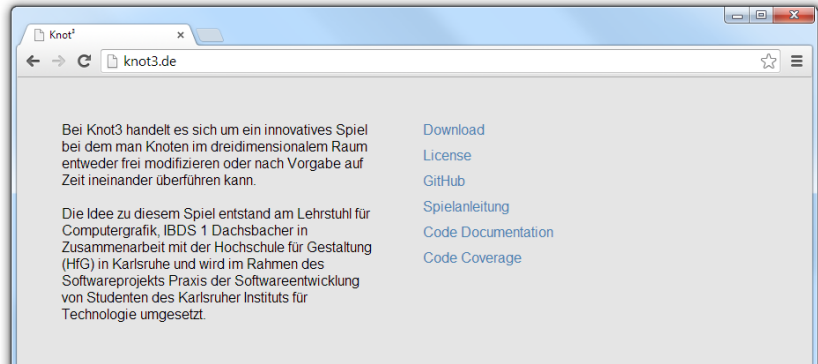
Quelle: [papervisions.com](http://papervisions.com)

- Kein vergleichbares Spiel auf dem Markt
- Es gibt bereits Werkzeuge zum generieren von Knoten, aber keines dieser Programme setzt auf ein Spielkonzept

## Demo

- Freeware
- 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
- 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?