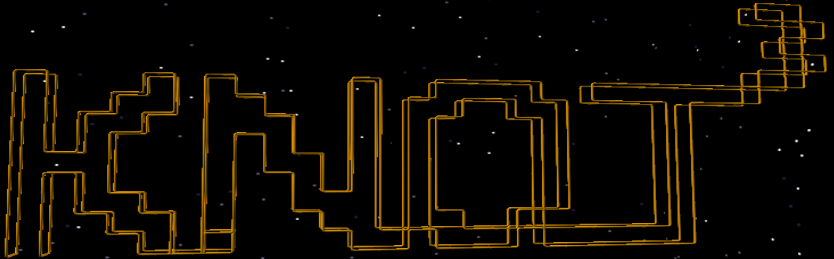


Knot³

Praxis in der Softwareentwicklung WS 2013/14

Tobias Schulz, Maximilian Reuter, Pascal Knodel, Gerd Augsburg, Christina Erler, Daniel Warzel | 19. März 2014

INSTITUT FÜR BETRIEBS- UND DIALOGSYSTEME, LEHRSTUHL FÜR COMPUTERGRAFIK



- 1 Das Spiel
 - Konzept
 - Marktanalyse
 - Demonstration
- 2 Zukunft
 - Vermarktung
 - Weiterentwicklung
- 3 Fakten
 - Statistik
 - Herausforderungen
- 4 Fragen

- Kreatives Aufbau- und Knobelspiel
- Geometrisches Objekt verändern (Knoten)
- Eigene Aufgaben erstellen
- Einfache und eindeutige Darstellung

- Übersichtliche Darstellung
- Komplexe 3D-Geometrie mit Verdeckungen soll frustfrei wahrnehmbar sein
- Intuitive Navigation
- Selektion und Modifikation von Kanten
- Übergehen unmöglicher Kantenzustände
- Highscores (in diesem Fall nach Zeit)
- Einfaches Datenaustauschformat
- Mindestens zehn eindeutige Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad

- Portierbarkeit auf Linux-Systeme
- Soundeffekte bei Kantenbewegungen
- Hintergrundmusik

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

Demo

- Frei erhältlich und ohne DRM-Schutz
- Sourcecode wird unter der MIT-Lizenz bereitgestellt
- Sonstige Dateien verfügbar unter der Creative-Commons-Lizenz
- Aktuelle Versionen und Sourcecode sind unter knot3.de zu finden

Was könnte noch kommen?

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

Durch die MIT-Lizenz ist es jeder Person ermöglicht dieses Projekt nach ihren Vorstellungen zu verbessern.

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

Einarbeitung und Erlernen von:

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

Weitere Fragen?