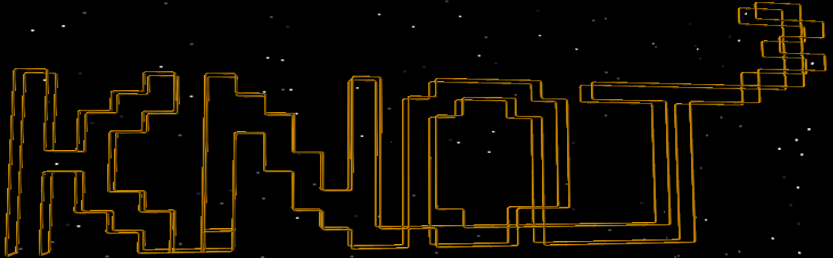


Knot³

Praxis in der Softwareentwicklung WS 2013/14

Tobias Schulz, Maximilian Reuter, Pascal Knodel, Gerd Augsburg, Christina Erler, Daniel Warzel | 17. März 2014

INSTITUT FÜR BETRIEBS- UND DIALOGSYSTEME, LEHRSTUHL FÜR COMPUTERGRAFIK



- 1 Das Spiel
 - Idee
 - Marktanalyse

- 2 Ablauf des Projektes

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

Nach unseren Recherchen:

- Kein vergleichbares Spiel auf dem Markt
- Celitc-Knotgenerator generiert zwar Knoten die in etwas des Spiele Knozepts entsprechen, aber sie werden anhand von Vorgaben statisch generiert. Der Nutzer kann nicht interaktiv einen Knoten verformen.

