

Umgebungsgenerator - besiedelte und ländliche Gebiete

Niclas Cravaack, Maren Röttle und Nathaniel Keeler || Gruppe 6

Was soll unser Addon tun?

- Generiert eine Map mit fester Größe die je nach Parameter die Mapobjekte (in diesem Fall Häuser und Landschaft) variiert.

Was soll es auf jeden Fall können?

- Soll die Objekte auf der Map jedes Mal Random platzieren und generieren
- Parameter der die Dichte der Besiedlung bestimmt und die Landschaft darum bestimmt

Was sind flexible "nice to have" features?

- Der Parameter bestimmt je nach Dichte was für Häuser generiert werden.
- Parameter für variable Map Größe
- Landschaft wird mit verschiedenen Terrainformen generiert, die mit einem Parameter bestimmt werden können

Wie soll die Benutzeroberfläche gestaltet sein?

- Regler, um die Anzahl der Häuser zu bestimmen
- Regler der die Anzahl der Bäume etc. bestimmt
- Regler für die Größe der Häuser die gesetzt werden
- Presets für dicht besiedeltes Gebiet
- Preset für ländliches Gebiet
- Random Preset

Welche Parameter sollen vom Nutzer einstellbar sein und welche bleiben besser verborgen?

- Einstellbar:
 - o Besiedlungsdichte
 - o Bepflanzungsdichte
- Versteckt:
 - o Aussehen der Häuser
 - o Aussehen der Landschaft