

Studienprojekt
**Entwicklung eines Farming Simulators auf
einer zeitgemäßen Game Engine**

im Studiengang Softwaretechnik und Medieninformatik
der Fakultät Informationstechnik
Wintersemester 2023/24

Pavithra Sureshkumar

Zeitraum: 15.10.2023 - 15.02.2024

Prüfer: Prof. Dr.-Ing. Harald Melcher

Zweitprüfer: Prof. Dr.-Ing. Andreas Rößler

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
1.1	Kurze-Zusammenfassung	2
1.2	Motivation/Einblick	2
2	Grundlagen	3
3	Realisierung	4
3.1	Unter-Kapitel in Realisierung	4
3.2	Weiteres Unter-Kapitel in Realisierung	5
3.3	Und noch ein Unter-Kapitel in Realisierung	6
3.4	Literaturverweise	6
4	Ergebnisse	7
5	Schluss	8
A	Kapitel im Anhang	9
	Literatur	10

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

1

Abkürzungsverzeichnis

KI Künstliche Intelligenz

Kapitel 1

Einleitung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem Erstellen eines 3D Farming Simulators. Der Simulator wird mit einer zeitgemäßen Game Engine Godot erstellt. Die 3D Assets werden mit Blender erstellt.

1.1 Kurze-Zusammenfassung

Ziel dieses Projektes ist die Erstellung eines Farming Games, mit dem Ziel die Game Engine Godot 4.1.3.

In dieser Arbeit wird die Durchführung, Erstellung und die Problematik des Projektes dokumentiert. Dabei sind die Hauptpunkte das Planen, Erstellen und die Durchführung mit der Game Engine Godot und 3D Blender.

1.2 Motivation/Einblick

Das Projekt wird durchgeführt, um die heute zeitgemäße Game Engine Godot kennenzulernen.

Kapitel 2

Grundlagen

benötigte Voraussetzungen

Kapitel 3

Realisierung

Beschreibung der HW- und SW-Realisierung

3.1 Unter-Kapitel in Realisierung

Beispiel Text

3.2 Weiteres Unter-Kapitel in Realisierung

3.3 Und noch ein Unter-Kapitel in Realisierung

3.4 Literaturverweise

Verweise im Text: [\[1\]](#) und [\[2\]](#).

Kapitel 4

Ergebnisse

„Neuigkeiten“ Messergebnisse

Kapitel 5

Schluss

Ergebnis-Bewertung, Zusammenfassung und Ausblick

Anhang A

Kapitel im Anhang

Alles was den Hauptteil unnötig vergrößert hätte, z. B. HW-/SW-Dokumentationen, Bedienungsanleitungen, Code-Listings, Diagramme

Literatur

- [1] Thomas Nonnenmacher, LaTeX Grundlagen - Setzen einer wissenschaftlichen Arbeit Skript, 2008, <http://www.stz-softwaretechnik.de>; (*Bei STZ Internetseite unter Publikationen - Skripte*) [V. 2.0 26.02.08]
- [Gun04] Karsten Günther, LaTeX2 — Das umfassende Handbuch, Galileo Computing, 2004, <http://www.galileocomputing.de/katalog/buecher/titel/gp/titelID-768>; 1. Auflage