


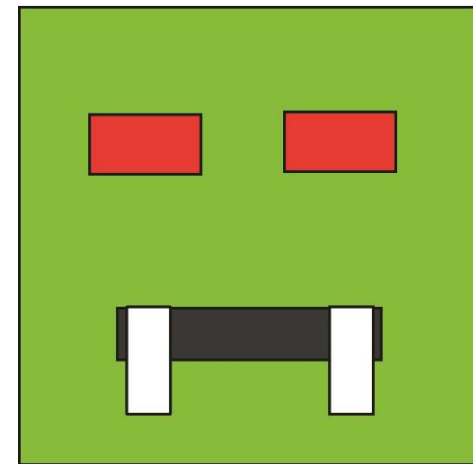
# PRG3 – Projekt

# Tagesordnung

1. Team & Thema
  2. Ziele
  3. Motivation
  4. Risiken & Probleme
- 

# 1 Team & Projektname

- ▶ Das Team:
  - Theresa Artus
  - Torsten Bosecker
  - Marika Friedel
  - Bill Schirrmeister
  - Peter Weigand
- ▶ Projektname =>




**BLOCKY ARTS**


# 2 Ziele

- ▶ Open World Sand Box Spiel mit Blöcken nach dem Vorbild von Minecraft Classic
  - Feature-Umfang ist nicht primär
  - vorhandene Features sollen aber funktionieren
  - Client-Server-Architektur nach MC-Vorbild


# 2 Ziele

- ▶ solide Basis an Komponenten, möglichst erweiterbar
  - ▶ Erfahrung sammeln mit Teamwork an einem größeren Projekt
  - ▶ Lerneffekte sind vorrangig
- 

# 3 Motivation

- ▶ Minecraft ist einfach cool
  - ▶ wir können den ganzen Tag Minecraft zocken
  - ▶ Spielprinzip ist sehr einfach
  - ▶ wenig Überlegungen zum Game-Design nötig, aber trotzdem Gestaltungsspielraum
  - ▶ Client-Server-Architektur gut möglich und sinnvoll
  - ▶ anspruchsvolle Aufgabe
  - ▶ potenziell coole Ergebnisse
- 

# 4 Risiken & Probleme

- ▶ große fachliche und menschliche Herausforderung
  - ▶ 5 Personen müssen koordiniert und Entscheidungen abgestimmt werden
  - ▶ es gibt im Team noch keine Erfahrungen mit Netzwerk- oder 3D-Programmierung
- 

# The End

Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit.

