

Dokumentation der Entwicklung des Spiels No Beer is oooch No Option (NBNO)

Tom Oberhauser
Beuth Hochschule für Technik Berlin
Medieninformatik Master
Software Engineering
Matrikelnummer: 85XXXXXX

Robin Mehltitz
Beuth Hochschule für Technik Berlin
Medieninformatik Master
Software Engineering
Matrikelnummer: 857946

Abstract—Das ist ein toller abstract

I. WOLLEN WIR EIN DATUM EINBINDEN

mds
September 17, 2014

II. EINLEITUNG

A. *Spielidee*

B. *Zweck der Codegenerierung*

III. AUFBAU DER INFRASTRUKTUR

IV. TECHNOLOGIEN

A. *Slick2d*

B. *Antlr*

C. *Pixelart?*

V. AUFBAU DER SPIELARCHITEKTUR

A. *Klassendiagramm*

B. *Highlights der Implementierung*

VI. LEVELERZEUGUNG

A. *DSL*

B. *Codegenerator*

VII. FAZIT

VIII. AUSBLICK

REFERENCES

- [1] H. Kopka and P. W. Daly, *A Guide to L^AT_EX*, 3rd ed. Harlow, England: Addison-Wesley, 1999.