

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

Tom Oberhauser  
Beuth Hochschule für Technik Berlin  
Medieninformatik Master  
Software Engineering  
Matrikelnummer: 859851

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

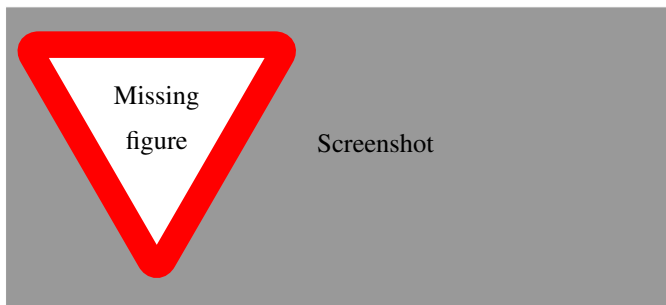
*Zusammenfassung*—Das ist ein toller abstract

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

LITERATUR

[1] H. Kopka and P. W. Daly, *A Guide to L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X*, 3rd ed. Harlow, England: Addison-Wesley, 1999.

Tom