

# 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 Mehltz  
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