

Factsheet

Team

- Sabrina Berg, MIB, Sem. 4
- Fabian Brecht, MIB, Sem. 4
- Lena Kinkel, MIB, Sem. 4
- Katja Kruse, MIB, Sem. 4
- Bernd Maier, MIB, Sem. 4
- Lea Pinnow, MIB, Sem. 4

Umsetzung/ Lösung

- IntelliJ als IDE
- JavaFX zum rendern der Grafiken, erstellen der Szenen
- Nexus zum hosten von Groundwork als Maven Dependency

Motivation/Problemstellung

- Entwicklung einer Game Engine um den grundlegenden Aufbau und Ablauf eines 2D-Spiels verständlich zu machen
- Implementierung eines Level- Editors zum erstellen eigener Level sowie ein von uns erstelltes, spielbares Level
- Ziel: Außenstehenden die Game-Entwicklung näher bringen

- Rytmik Ultimate zum erstellen der Sounds
- Adobe Photoshop zur Anpassung der Sprites
- Adobe Illustrator und InDesign zur Logo-/ Plakatgestaltung

Probleme

- Probleme bei der Versionierung mit Git
- Probleme mit verschiedenen JDK- Versionen, insbesondere bei der Arbeit mit JavaFX
- Diverse aufgetretene Bugs

Impressionen

