

Factsheet:

C++ Game Library

Team

- Ronny Göttler (MI, 8 Semester)
- Felix Konrad (MI, 9 Semester)

Umsetzung:

- Microsoft C++ Compiler
- Git
- Vulkan API
- glm
- entt
- stb image
- glfw
- imgui

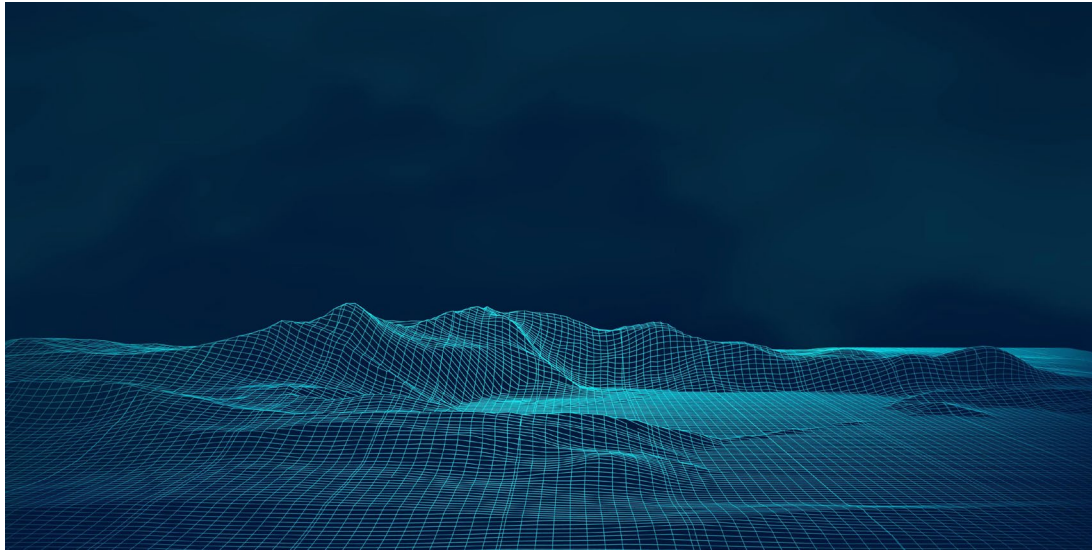
Motivation:

Eine Game Library selbst erstellen. Lernen was dafür nötig ist und wie es funktioniert.

Features:

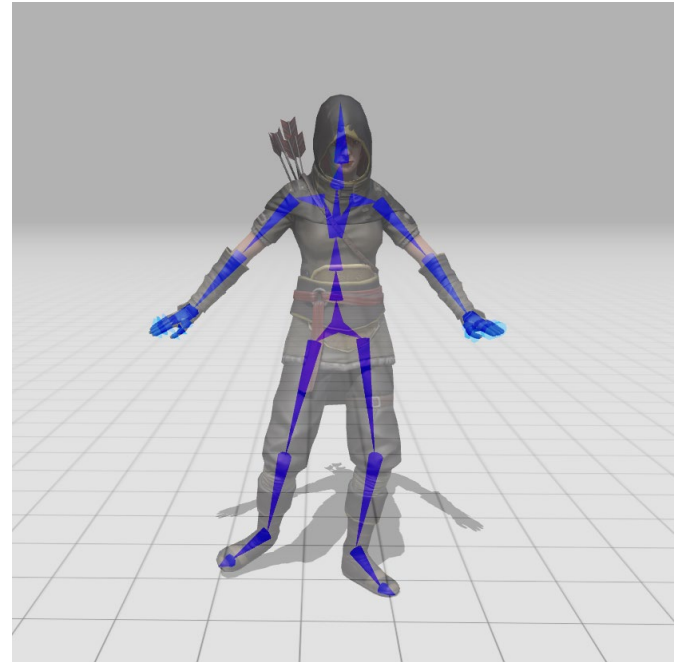
- Customizable & Multithreaded Game Loop
- Multithreaded State Machine
- Wavefront OBJ – Support glTF 2.0 Support integriert
- Terrain Generation + Simple collision check
- Ressource System
- Grafik Schnittstelle (Vulkan)

Terrain Generation



Quellen: <https://www.vecteezy.com/vector-art/1105431-digital-techno-wireframe-landscape> 23.06.2011

Skeletalanimation



Quelle: <https://ludic.net/articles/game-engine-skeletal-animation> 23.06.2011