

Fakultativfach Informatik: Game-Development



In diesem Fakultativfach soll eine Einführung in die Spiele-Entwicklung gegeben werden.

Geplant ist, dass wir die Programmiersprache C++ und die Grafikbibliothek SDL2 verwenden und uns von einfachen textbasierten (Rate die Zahl, Hangman, Tic Tac Toe, ...) über 2D-Spiele (Othello, RPG, Weltraum-Shooter, Platformer, ...) bis hin zu 3D-Grafik in einer 3D-Engine (Unity, Unreal, Godot, ...) vorarbeiten.

Der Fokus des Kurses liegt auf Spielentwicklung (Programmierung) und nicht Spieldesign, deshalb sind Vorkenntnisse im Programmieren dringend empfohlen, aber es ist kein Vorwissen in C++ nötig. Die Syntax und Möglichkeiten der Programmiersprache C++ werden nach und nach an konkreten BeiSpielen eingeführt, die Kenntnis einer beliebigen anderen Programmiersprache wie z.B. Python ist deshalb ausreichend für den Anfang.

Um dem Kurs zu folgen, wird dringend empfohlen einen Windows-PC zu verwenden. Mac ist theoretisch auch möglich, aber erfahrungsgemäss ist dies mit grösseren Schwierigkeiten und Inkompatibilitäten verbunden, da die Entwicklungsumgebung für C++ auf Mac anders aufgesetzt ist. Ich rate deshalb von der Abmeldung ab, wenn Sie keinen Windows-PC für den Kurs verwenden können.

Wochentag: Jeweils Donnerstags 12:15-13:25

Kursleiter: Lukas Schaffner