

Umsetzungsansatz

Programmiersprache

Wir denken als Programmiersprache wäre Vala geeignet.

Begründung:

Vala hat eine ähnliche Syntax wie Java, ist objektorientiert und in diesem Semester haben wir OOP mit Java als Vorlesungsfach. Vala hat im Gegensatz zu Java den Vorteil, dass sie keine Laufzeitumgebung benötigt und in einem Zwischenschritt in C-Code übersetzt wird wodurch sie für viele Plattformen kompiliert werden kann.

Scriptsprache

Wir denken als Scriptsprache zur Konstruktion der Spielmechanik würde sich Lua eignen.

Begründung:

Lua wird vielfach für genau diesen Einsatzzweck eingesetzt. Außerdem existieren fertige Anbindungen an Vala.

Kartenformat

Als Kartenformat bietet sich ein XML-Format an.

Begründung:

Mit *Tiled*¹ existiert bereits ein gut funktionierender Karteneditor der für unsere Zwecke eingesetzt werden kann und dessen Speicherformat ist ebenfalls ein XML-Format.

Grafikbibliothek

Für die Darstellung der Grafik eignet sich OpenGL zusammen mit SDL².

Begründung:

In diesem Semester haben wir das Fach Computergrafik in dem auch OpenGL zum Einsatz kommt, außerdem ist OpenGL plattformunabhängig. SDL ermöglicht den Einsatz von OpenGL auf eine für Spiele angepasste und Betriebssystemunabhängige Art und Weise.

Grafikformate

Für die Sprites und Tilesets wird vermutlich ein eigenes Format entwickelt werden müssen, es bietet sich allerdings an sich dabei an die Formate des RPG-Maker 2000 zu richten.

Weitere Umsetzungsansätze sind noch nicht durchdacht und auch die existierenden können durch aus noch von der eigentlichen letztendlichen abweichen.

¹ Weitere Informationen sind auf dessen Homepage www.mapeditor.org zu finden.

² „Der Simple DirectMedia Layer (SDL) ist eine freie Multimedia-Bibliothek für verschiedene Plattformen.“

Quellenangaben

Zitate in Fußnoten

2 - Seite „Simple DirectMedia Layer“. In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 10. Februar 2011, 23:02 UTC.

URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Simple_DirectMedia_Layer&oldid=85129020
(Abgerufen: 27. Februar 2011, 19:14 UTC).