

Einführung in das Seminar
Einführung in XNA
Vorstellung der Teilnehmer
Gruppenfindung

Einführung in das Seminar

Präsenztermine jeweils montags 13:15 – 14:45 (15:15 – 16:45)

[Woche 01: 08.10.07] Einführung I

[Woche 02: 15.10.07] Einführung II

[Woche 04: 29.10.07] Vorstellen der Spielidee

[Woche 07: 19.11.07] Vorstellen der Architektur

[Woche 11: 17.12.07] Vorstellen der Zwischenergebnisse

[Woche 15: 28.01.08] Vorstellen des Endergebnisses

[Woche 01: 08.10.07] Einführung I

- Einführung in das Seminar
 - Einführung in XNA
 - Vorstellung der Teilnehmer
 - Gruppenfindung
-
- Beschäftigen mit XNA, Game Developer Studio, Tutorials, Beispielcode

[Woche 02: 15.10.07] Einführung II

- Einführung in XNA
- Einführung in FlatRedBall
- Abschluss der Gruppenbildung

- Kennenlernen der Gruppenmitglieder, Definieren des Spiels, Verteilen der Aufgaben, Beschäftigen mit XNA und FlatRedBall, Recherche nach ähnlichen Spielen

[Woche 04: 29.10.07] Vorstellen der Spielidee

- Vortrag der einzelnen Studententeams [15 min]
 - Spielidee
 - Geplante Inhalte
 - Zeitplan
 - Aufgabenverteilung
-
- Konkretisieren der Spielidee, Erstellen der Architektur, Tutorials und Beispiele zu gesetzten Schwerpunkten

[Woche 07: 19.11.07] Vorstellen der Architektur

- Vortrag der einzelnen Studententeams [15 min]
 - Screen-Graph
 - Architekturdiagramm
 - Verwendete Ressourcen
 - Externe Quellen
-
- Umsetzung

[Woche 11: 17.12.07] Vorstellen der Zwischenergebnisse

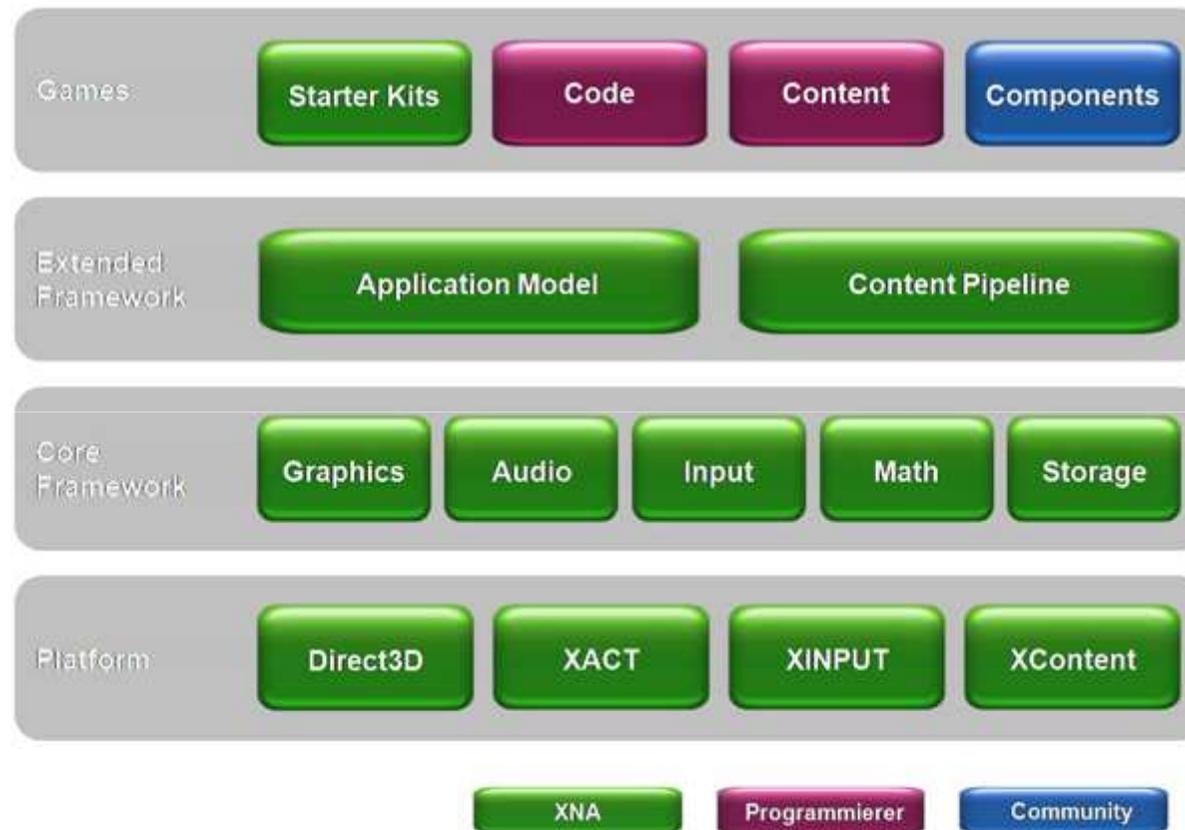
- Vortrag der einzelnen Studententeams [15 min]
 - Stand der Entwicklung (Anhand des Zeitplans)
 - Eventuelle Änderungen an der Planung
 - Schwierigkeiten und Hürden
-
- Umsetzung, Testen

Voraussetzungen zum erfolgreichen Absolvieren des Seminars

- Das fertige, weitestgehend fehlerfrei laufende Spiel
- Der **kommentierte** Quellcode
- Eine 10- bis 15-seitige Dokumentation zum Spiel
 - Beschreibung
 - Architektur
 - Verwendete Ressourcen
 - Verantwortlichkeiten der Teammitglieder
 - Anleitung zum Spiel
- Die Teilnahme an den Präsenzterminen

Einführung in XNA

Die Architektur von XNA



Quelle: Microsoft

Benötigte Software

- Windows XP SP2 / Windows Vista
- Visual C# Express Edition
 - <http://www.microsoft.com/germany/msdn/vstudio/products/express/download.aspx>
- XNA Game Studio Express 1.0
 - <http://msdn2.microsoft.com/en-us/xna/aa937795.aspx>

Zusätzliche, für das Seminar benötigte Software

- FlatRedBall XNA Template
 - http://www.flatredball.com/frb/docs/?title=Download_the_FRB_Engine_and_Components
- FlatRedBall Development Kit
 - http://www.flatredball.com/frb/docs/?title=Download_the_FRB_Engine_and_Components

Der Grundaufbau des Spiels

- Program.cs

```
static class Program
{
    /// <summary>
    /// The main entry point for the application.
    /// </summary>
    static void Main(string[] args)
    {
        using (myGame game = new myGame())
        {
            game.Run();
        }
    }
}
```

Der Grundaufbau des Spiels

- myGame.cs

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using Microsoft.Xna.Framework;
using Microsoft.Xna.Framework.Audio;
using Microsoft.Xna.Framework.Content;
using Microsoft.Xna.Framework.Graphics;
using Microsoft.Xna.Framework.Input;
using Microsoft.Xna.Framework.Storage;

public class myGame : Microsoft.Xna.Framework.Game
{
    GraphicsDeviceManager graphics;
    ContentManager content;
    ...
}
```

Der Grundaufbau des Spiels

- myGame.cs

```
public myGame()
{
    graphics = new GraphicsDeviceManager(this);
    content = new ContentManager(Services);
}
```

```
protected override void Initialize()
{
    // TODO: Add your initialization logic here

    base.Initialize();
}
```

Der Grundaufbau des Spiels

- myGame.cs

```
protected override void LoadGraphicsContent(bool loadAllContent)
{
    if (loadAllContent)
    {
        // TODO: Load any ResourceManagementMode.Automatic content
        content.Load<Model>("content\\myMesh");
    }

    // TODO: Load any ResourceManagementMode.Manual content
}

protected override void UnloadGraphicsContent(bool
    unloadAllContent)
{ ... }
```

Der Grundaufbau des Spiels

- myGame.cs

```
protected override void Update(GameTime gameTime)
{
    // Allows the game to exit
    if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).Buttons.Back ==
        ButtonState.Pressed)
        this.Exit();

    // TODO: Add your update logic here

    base.Update(gameTime);
}
```

Der Grundaufbau des Spiels

- myGame.cs

```
protected override void Draw(GameTime gameTime)
{
    graphics.GraphicsDevice.Clear(Color.CornflowerBlue);

    // TODO: Add your drawing code here

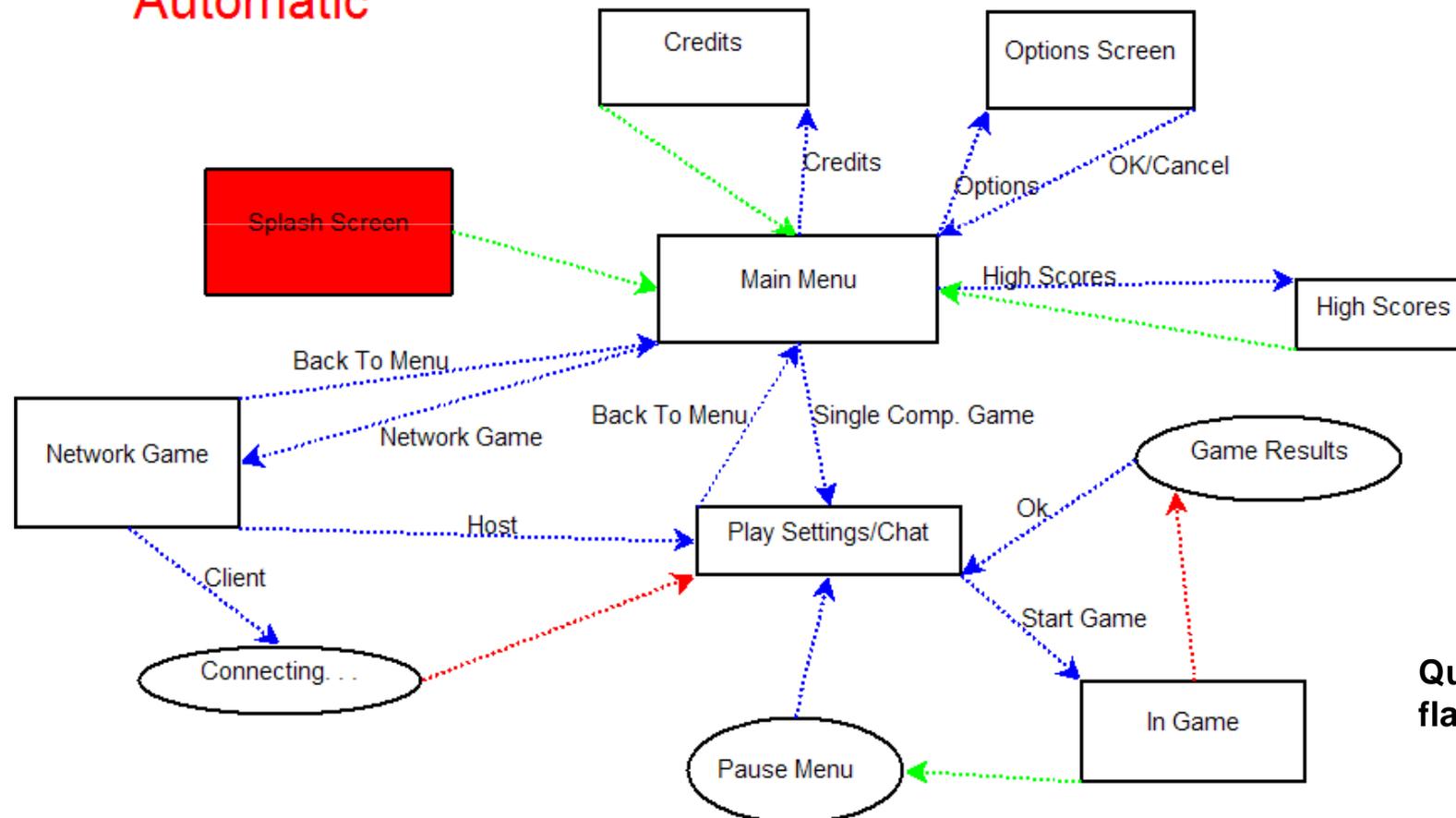
    base.Draw(gameTime);
}
```

Der Grundaufbau des Spiels (Screen Management)

Selectable Links

Button Presses

Automatic



Quelle:
flatRedBall

Weitere Quellen

XNA Developer Center:

<http://msdn2.microsoft.com/en-us/xna/default.aspx>

XNA Creators Club:

<http://creators.xna.com/Education/GettingStarted.aspx>

Coding4Fun:

<http://www.microsoft.com/germany/msdn/coding4fun/default.msp>

Texturen:

<http://www.texturebin.com/>

<http://www.grsites.com/textures/>

Sounds:

<http://www.grsites.com/sounds/>



Vorstellung der Teilnehmer



Vorstellung

Eine Idee für ein Spiel?

Welchen Teil der Arbeit möchte ich
machen?

Welche Erfahrungen habe ich mit der
Entwicklung von Computerspielen?

Computerspielentwicklung



Gruppenfindung

