

COMPUTERSPIELENENTWICKLUNG

Ein interdisziplinäres Seminar zum Thema "Digitale Spiele" am Institut für Informatik | Wintersemester 2007/08

ENTWICKLUNG EINES EINFACHEN COMPUTERSPIELS MIT DEM XNA FRAMEWORK UND DER FLATREDBALL-ENGINE

Zielstellung: Entwicklung eines einfachen Computerspiels

Werkzeuge: XNA Game Studio Express, FlatRedBall-Engine

Wer: Studenten der Informatik und der KMW (andere Fachbereiche auf Anfrage)

Wann: Präsenzveranstaltungen montags 13:15 - 14:45 (bei Bedarf zusätzlich 15:15 - 16:45)

Wo: Johannisgasse 26, Raum 3-02 (Windows-Pool)

Wie: Gruppen aus 3 - 5 Studenten

**Da die Poolplätze begrenzt sind, wird um eine
Voranmeldung per Mail gebeten: Frank Schumacher, E-Mail: fs@informatik.uni-leipzig.de**

Ausführliche Informationen unter: <http://bis.informatik.uni-leipzig.de/de/Lehre/0708/WS/CSE>

