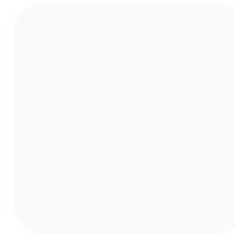


# Fachprojekt SS 2019

## Digital Entertainment Technologies

### - Organisatorisches -



# Hi!

Ich bin Marco Pleines

- Doktorand
- Ehm. Hochschule Rhein-Waal
- Deep Reinforcement Learning
- Unity, C#, Python

# und wer seid ihr?



# Organisatorisches

- Ablauf
- Prüfungsleistung
- Termine
- Software
- DET-Labor
- Literatur



# Ablauf

- Arbeit in 2er-Teams
- Einführung in Unity und git
- Bearbeiten eines Miniprojektes zur Einführung
- Hauptprojekt: 3D Voxel Engine (Minecraft-Klon)
- Spezialisierung durch Wahlthema

# Ablauf

- Wahlthemen:
  - Procedural Content Generation (ggf. auch Shader)
  - Optimierung
  - User Interface & Modding System
  - Kampfsystem und KI
  
  - Networking (Multiplayer)

# Prüfungsleistung

Abschlusspräsentation am 09.07.

- 15 Minuten Präsentation
- 5 Minuten Diskussion

Projektbericht

- 6-10 Seiten
- Abgabe am 12.07. (Bericht und Folien)

# Prüfungsleistung

Bericht entfällt bei sehr gutem Engagement

Deadline: 12.07.2019

Präsentationsfolien und Bericht an

[Marco.Pleines@tu-dortmund.de](mailto:Marco.Pleines@tu-dortmund.de)

(Matrikelnummern nicht vergessen)



# Projektbericht

- **Deadline: 12.07.2019**
- Strukturierte Beschreibung des Hauptprojektes
- Bekanntgabe des möglichen Entfallens des Projektberichtes: **26.06.2019**

# Projektbericht

- Grob erwartete Inhalte
  - Einleitung: Kontext, Problemstellung, Anforderungen
  - (Vergleichbare Arbeiten oder Publikationen falls vorhanden)
  - Ansatz, Herangehensweise
  - Umsetzung bzw. technische Umsetzung
  - Diskussion (Einordnung der Resultate)
  - Fazit, Ausblick, Kritische Reflektion

# Termine

## Präsenztermine

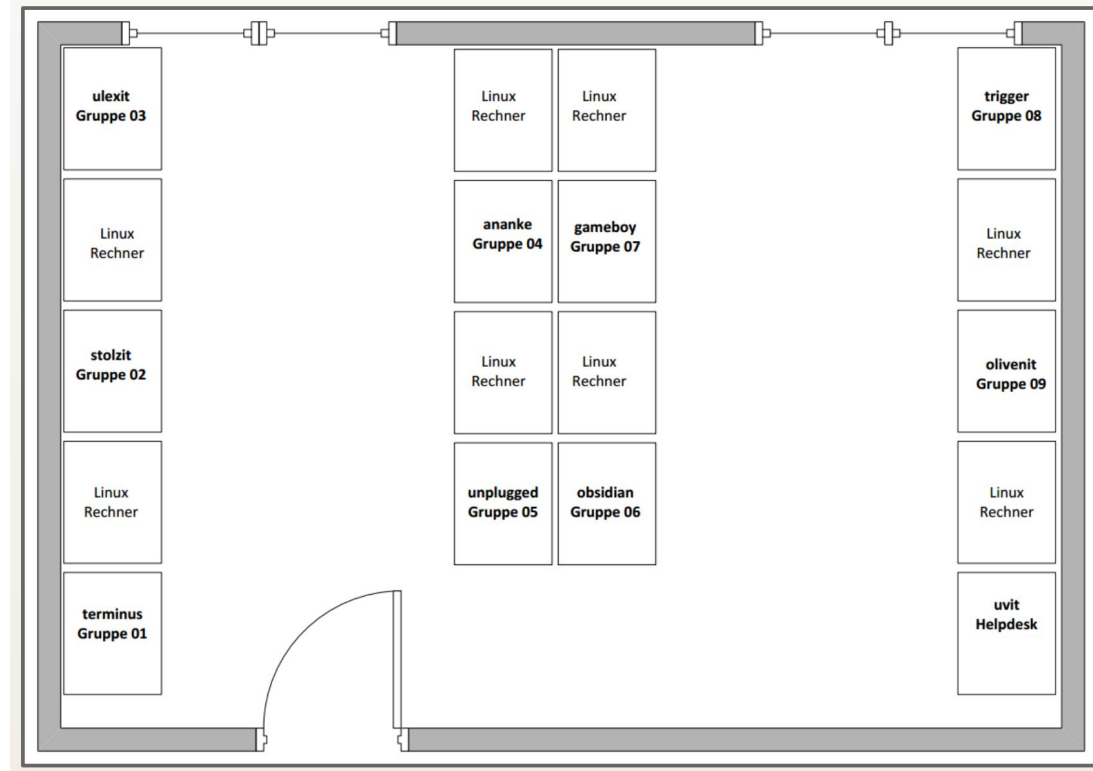
02.04.	09.04.	16.04.	23.04.
30.04.	07.05.	14.05.	21.05.
28.05.	<del>04.06.</del>	11.06.	18.06.
25.07.	02.07.	<b>09.07.</b>	

Öffnungszeiten DET-Labor:

Nur nach Absprache (Dienstags, Mittwochs oder Donnerstags)

# DET-Labor

- Feste Arbeitsplätze
- PCs nicht herunterfahren
- Projekte unter  
D://Gruppenname/  
speichern
- DET Benutzerpasswort:  
Sommer-2019



# Software

- [Unity](#) 2018.3.\* (Personal Edition)
- [Visual Studio Code](#) oder [Visual Studio](#) (Community Edition)
- Git GUI Client: z.B. [Sourcetree](#), [GitKraken](#), [Github Desktop](#)
- Git Server: z.B. [GitLab](#) oder [GitHub](#)

Für alles ist jeweils ein Account notwendig.

## Literatur

Millington, I. and Funge, J. (2009). Artificial Intelligence for Games. CRC Press, 2nd edition.

Schell, Jesse. (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, CA, USA

# Los geht's !

