

Einstieg in die 2D- und 3D-Spieleentwicklung mit der Godot Game Engine

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
09:00	Grundlagen Godot Engine	Steuerung (Input-System)	2D-Spiel (Teil 3)	3D-Knoten und -Objekte	3D-Spiel (Teil 2)
-	Installation	Bewegungssteuerung,	Punktstand und	Erstellen einfacher	Bewegung der Figur mit
10:30	Benutzeroberfläche	Tastenbelegung und	Siegbedingungen	Objekte	Kollisionserkennung
	Projektsetup und	Maussteuerung	Feintuning (Physik und	Position, Rotation und	Sprungmechanik und
	Ordnerstruktur		Grafik)	Skalierung)	Schwerkraft
10:45	Einführung GDScript Teil I	Fragen und Übungen	Fragen und Übungen	Physik und Kollision in 3D	3D-Spiel (Teil 3)
-	Grundlagen (Variablen,	Vertiefung	Vertiefung	Einführung in die 3D-	Spielwelt, Plattformen und
12:30	Bedingungen)			Physik	Hindernisse
	Anweisungen			Kollisionserkennung und	Materialien und Texturen
				Rigidbody in 3D	
13:30	Einführung GDScript Teil 2	2D-Spiel (Teil 1)	Fortgeschrittenes GDScript	Fragen und Übungen	3D-Spiel
-	Schleifen, Funktionen	Erstellen von Spielfeld und	Arrays, Dictionaries und	Vertiefung	Interaktionen und
15:15	Erste Skripte	-objekten	Objektorientierung		Siegbedingungen
		Kollisionen und	Export-Variablen und		Sammeln von Objekten
		Kollisionserkennung	Signal-Callbacks		Einrichten eines
					Checkpoints
15:30	Szenen und Knotensystem	2D-Spiel (Teil 2)	Einführung 3D	3D-Spiel (Teil 1)	Abschlussprojekt & Zusammenfassung
-	Erstellen einer 2D-Szene	Spielmechanik	Unterschiede 2D und 3D	Konzept und Levelaufbau	
16:30	Arbeiten mit Knoten und	Bewegung von Objekten,	in der Engine	Spielfigur erstellen und	
	Signalen	durch den Spieler und	3D-Szene (3D-Kamera,	Kamera platzieren	
		Computer	Licht, Objekte)		