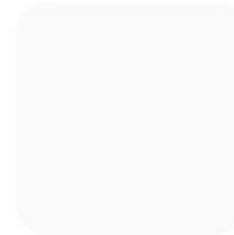
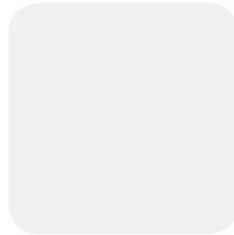


# Fachprojekt WS 2019/2020

## 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
- Bearbeitung eines Miniprojektes zur Einführung
- Hauptprojekt: 3D Voxel Engine (Minecraft-Klon)
- Spezialisierung durch Wahlthema

# Ablauf

- Wahlthemen:
  - Procedural Content Generation
  - Kampfsystem und Künstliche Intelligenz
  - Networking (Multiplayer)
    - Nur als 4er Gruppe

# Prüfungsleistung

Abschlusspräsentation am 28.01.2020

- 15 Minuten Präsentation
- 5 Minuten Diskussion

Projektbericht

- 6-10 Seiten
- Abgabe am 31.01.2020 (Bericht und Folien)

# Prüfungsleistung

Bericht entfällt bei sehr gutem Engagement

Wöchentliche Einsicht der Git Historie

Deadline: 31.01.2020

Präsentationsfolien und Bericht an

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

(Matrikelnummern nicht vergessen !!!)



# Projektbericht

- **Deadline: 31.01.2020**
- Strukturierte Beschreibung des Hauptprojektes
- Bekanntgabe des möglichen Entfallens des Projektberichtes: **14.01.2020**

# 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 (14:15 - 17:45)

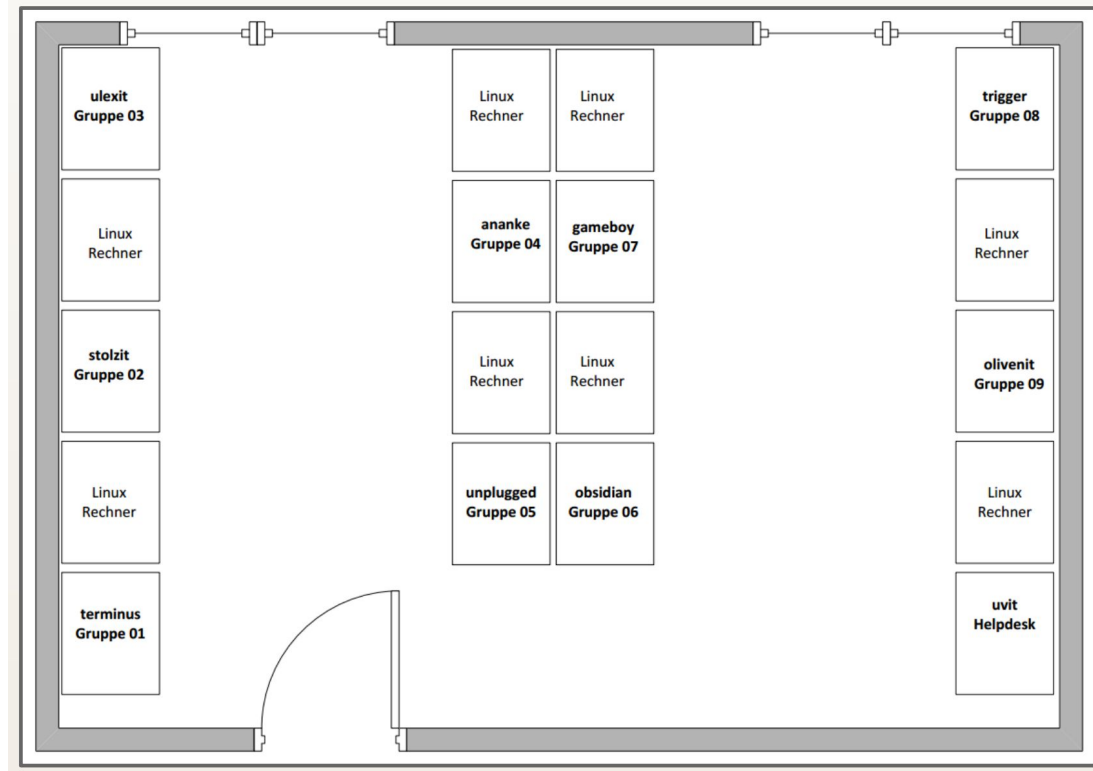
08.10.	15.10.	22.10.	29.10.
05.11.	12.11.	19.11.	26.11.
03.12.	10.12.	17.12.	07.01.
14.01.	21.01.	<b>28.01.</b>	

Öffnungszeiten DET-Labor:

Nur nach Absprache (Dienstags, Mittwochs oder Donnerstags)

# DET-Labor

- Feste Arbeitsplätze
- PCs nicht herunterfahren
- Projekte unter  
E://DET/WS-2019-2020/  
speichern
- DET Benutzerpasswort:  
det@ls11



# Software

- [Unity](#) 2019.2.\* (Personal Edition)
- [Visual Studio Code](#) oder [Visual Studio](#) (Community Edition)
- Git GUI Client: z.B. [Github Desktop](#), [Sourcetree](#), [GitKraken](#)
- Git Server: z.B. [GitLab](#) oder [GitHub](#)

Für alles ist jeweils ein Account notwendig.

# Hinweis

Es gibt kein “Parenting”!

Ihr müsst selbständig auf mich zukommen bei Fragen, Wünschen und Problemen. Arbeitet selbständig und eigenverantwortlich.

## 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 !

