

### Abschlussaufgabe zu Grafikprogrammierung in C++

**Aufgabe** Als Abschlussarbeit des Programmierpraktikums „Grafikprogrammierung in C++“ soll ein interaktives Spiel implementiert werden. Als Szenario für das Spiel wird eine Textur sowie Tiefenkarte eines Tals verwendet, das komplett von Wasser überflutet wurde. Als erste Aufgabe sollen nun Ideen für das Spiel und für die Visualisierung der Daten in einem OpenGL Kontext entwickelt werden.

**Brainstorming** Als einzigen Rahmen für das Spiel werden wir den Datensatz des überfluteten Tals stellen. Dieser befindet sich im SVN unter `aufgaben/Abschlussaufgabe`. Es sollen nun Spielideen entwickelt werden und Mock-ups gebastelt werden. Diese Ideen werden am 20. Juni 2006 zwischen 16:00-17:30 in der wöchentlichen Besprechung vorgestellt. Jedes Team hat 5 Minuten, um die erarbeiteten Ideen vorzutragen (Videos, Bilder, Animationen, ...).

**Zeitlicher Ablauf** Das fertige Spiel wird im letzten wöchentlichen Treffen am 25. Juli 2006 von allen Teams präsentiert und von einer Jury bewertet werden. Im Laufe der nächsten Wochen werden wir noch weitere Informationen zu OpenGL Techniken geben, um interessantere Effekte in das Spiel einbauen zu können, wie z.B. Kollisionserkennung, einfache Physiksimulationen, einfache Explosionen, Partikelsysteme, Spiegelungen und Schatten.