



**Orxonox** HS 2013

**Willkommen!**

**ORXONOX**



# Orxonox

HS 2013

## Zeitplan

### Der Ablauf heute:

- Vorstellungsrunde
- Einführung
- SVN Einführung
- Licensing (GPL & CC)
- Die Webseite (inkl. Forum und IRC)
- Blender
- Modeling-Tutorial



## Was ist Orxonox?

### Ein Spiel:

- Space-Shooter
- Offen für Einflüsse aus anderen Genres:
  - Rennspiel
  - Ego-Shooter
  - Arcade
- Open Source
- Entwickler grösstenteils an der ETH (innerhalb und ausserhalb des PPS)



## Was ist Orxonox?

### Eine Community:

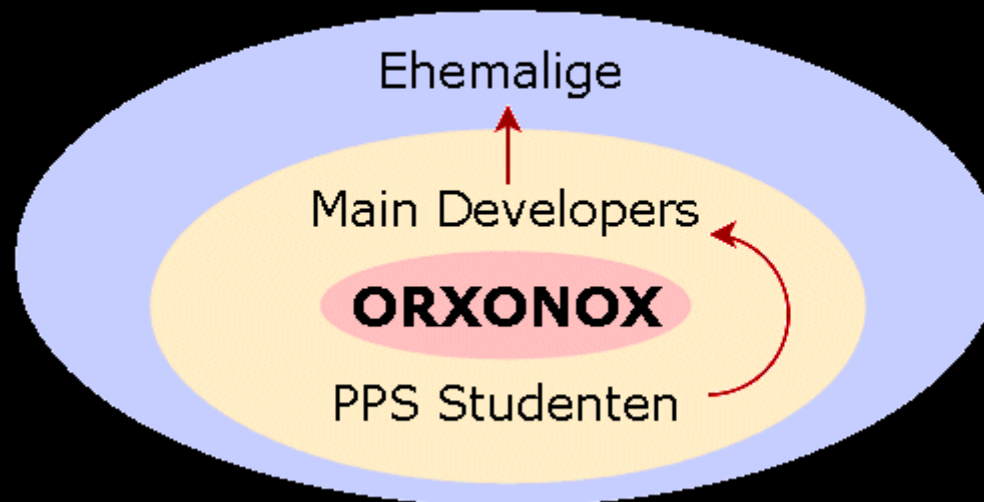
- Ehemalige PPS-Sudenten kommen später freiwillig wieder oder reihen sich in den Club der Ehemaligen ein.
- Es finden regelmässig Events, Pizza-Abende und Präsentationen statt.
- Ein gemeinsames Ziel: **Orxonox** entwickeln





## Was ist Orxonox?

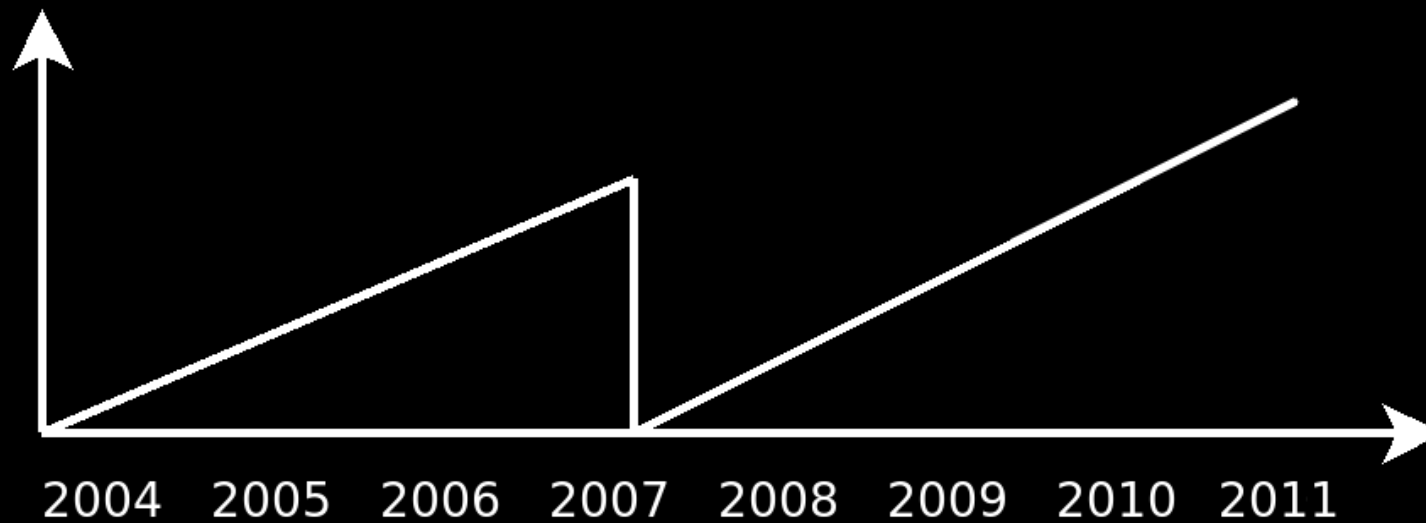
Die typische Orxonox Karriere:





## Die Entstehung

Schematischer Verlauf der Entwicklung:





# Orxonox

HS 2013

## Das PPS

### Zeitplan:

- [http://www.orxonox.net/wiki/PPS\\_main](http://www.orxonox.net/wiki/PPS_main)

### Was euch erwartet:

- Einführung & Tutorials
- Projektwahl & -planung
- Durchführung
- Testing & Bugfixing
- Letzte Woche: Präsentation



## Das PPS

### Die Projekte der Studenten:

- Wir geben euch eine Auswahl an Projekten vor, aus denen sich jeder eines aussuchen darf.
- Wer eine spezielle Idee hat, darf gerne auch sein eigenes Projekt vorschlagen, sofern es passend ist.
- Jeder Student arbeitet über das ganze Semester an diesem Projekt. Das beinhaltet Planung, Durchführung, Einbettung in den Rest des Projekts und natürlich Testen und Beheben von Fehlern.





# Orxonox

HS 2013

## Das PPS

### Die Präsentation:

- Am Ende des Semesters gibt es eine öffentliche Präsentation, bei der Orxonox und die einzelnen Projekte der Studenten vorgestellt werden.
- Die Präsentation findet üblicherweise in der letzten Semesterwoche statt, das exakte Datum muss noch festgelegt werden.



# Orxonox HS 2013

## Das PPS

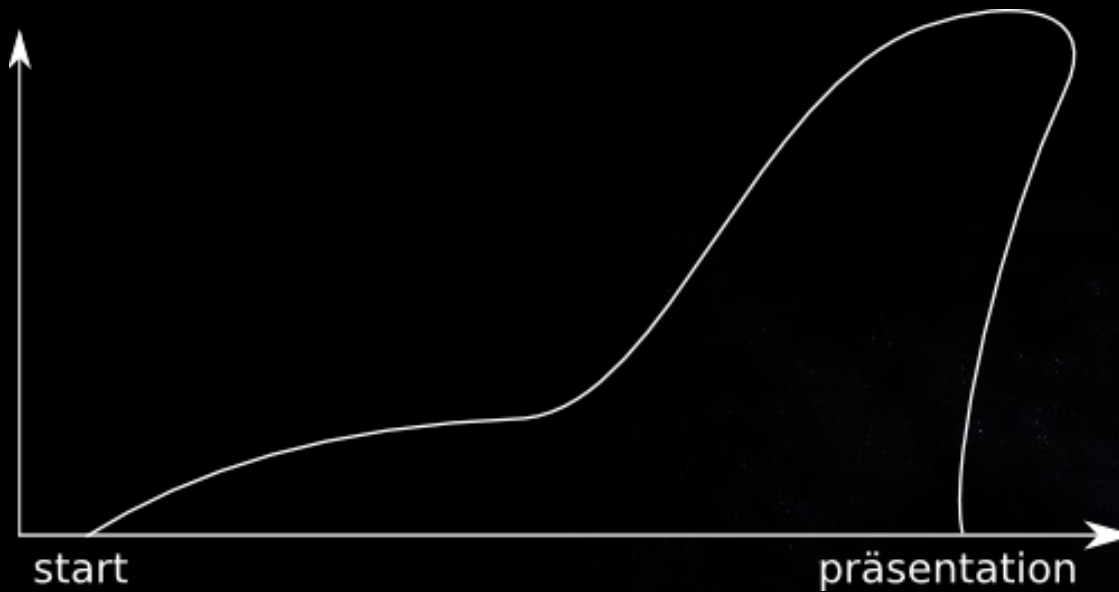
Der Arbeitsaufwand über die Zeit, wie er sein sollte:





## Das PPS

Der Arbeitsaufwand über die Zeit, wie er üblicherweise ist:





# Orxonox

HS 2013

## Das PPS

Also bitte wie folgt vorgehen:

- Macht ein gutes und vor allem ein realistisches **Konzept**. Seid euch bereits vor der ersten Codezeile oder dem ersten Polygon im Klaren, was ihr eigentlich genau wollt.
- Erstellt einen **Zeitplan** mit Deadlines.
- Plant genügend Zeit zum **Testen**, **Bugfixen** und **Dokumentieren** ein.
- Für die Modeler: Plant genügend Zeit zum **Texturieren** und **Einbinden** ein.
- Denkt rechtzeitig an die Präsentation. Also am besten schon jetzt.



## Das PPS

### Was wir von euch erwarten:

- Dass ihr Orxonox mögt. :-)
- Dass ihr euer Projekt selbständig plant und durchführt und nicht von uns dazu gedrängt werden müsst.
- Dass ihr aber selbstverständlich fragt, wenn ihr ein Problem habt oder euch bei etwas nicht ganz sicher seid.
- Dass ihr euer Konzept mit uns besprecht.
- Dass euer Projekt am Ende des Semesters fertig ist und funktioniert und dem staunenden Publikum präsentiert werden kann.



## Das PPS

**Was ihr sehr gerne machen dürft, aber nicht müsst:**

- Eigene Ideen einbringen.
- Auch mal zu Hause oder in der Freizeit an Orxonox arbeiten, insbesondere wenn die Zeit knapp wird.
- Uns im IRC besuchen oder während dem PPS mit uns über Orxonox und die Entwicklung diskutieren.
- In den Semesterferien oder im nächsten Semester wieder an Orxonox arbeiten (oder erneut ins PPS kommen).



# Orxonox HS 2013

## Zeitplan

### Der Ablauf nächste Woche:

- Framework Einführung
- Präsentation der Tickets
- Coding Tutorial



Orxonox HS 2013

Demo

ORXONOX