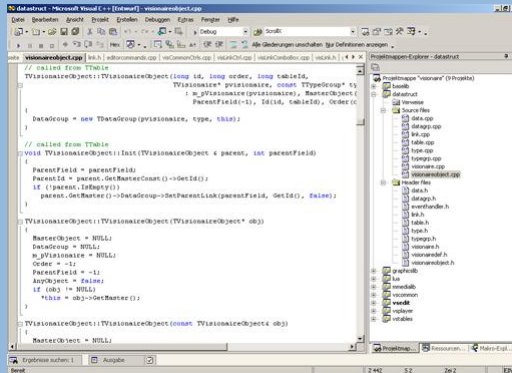




Visionaire - Adventure Game Engine

Tipps und Konzepte zur Entwicklung eines Spiele Editors

Alex Hartmann



```
// called from TTable
VisionaireObject::VisionaireObject(long id, long order, long tableId,
    Visionaire* visionaire, const TTypeGroup* t,
    m_pVisionaire (visionaire), MasterObject*
    ParentField(), GetId, GetTable, Order);

DataGroup = new DataGroup(visionaire, type, t);

// called from TTable
void VisionaireObject::Init(VisionaireObject* parent, int parentField)
{
    ParentField = parentField;
    ParentId = parent->GetMasterCount()->GetId();
    if (!parent->IsEmpty())
        parent->GetMaster()->DataGroup->SetParentLink(ParentField, GetId(), false);
}

VisionaireObject::VisionaireObject(VisionaireObject* obj)
{
    MasterObject = NULL;
    DataGroup = NULL;
    m_pVisionaire = NULL;
    Order = -1;
    ParentField = -1;
    MasterObject = obj;
    if (obj != NULL)
        *this = obj->GetMaster();
}

VisionaireObject::VisionaireObject(const VisionaireObject* obj)
{
    MasterObject = NULL;
}
```

- **Tipps & Konzepte**
 - Entwicklung
 - Administration
 - Dokumentation



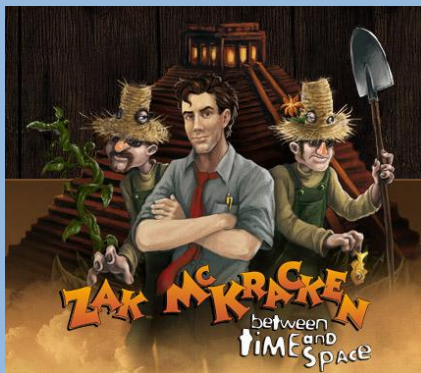
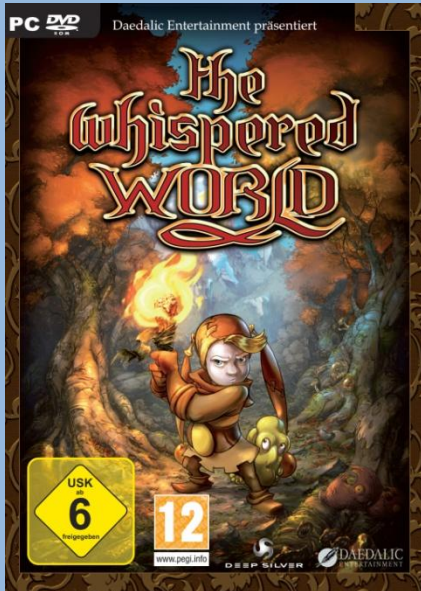
- **Visionaire**
 - Beschreibung
 - Live-Demo
 - Features

- Alle Variablen initialisieren
- Assertions verwenden
- Programm im Debugger testen
- Notation festlegen
- Auskommentierten Code löschen

- Skripte verwenden, um Administration zu automatisieren
- Svn Branches minimieren
- Build # verwenden

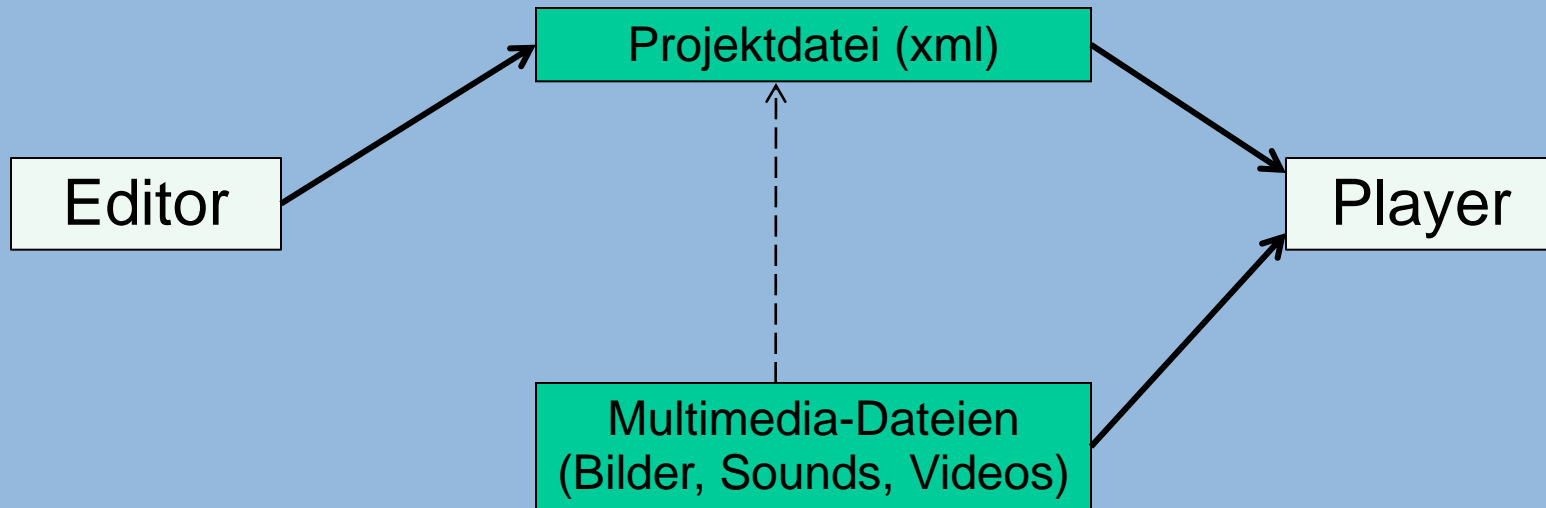
- Programm-Beschreibung
- Source Code Kommentare
- Interne Dokumentation im Wiki (Architektur, Abläufe, etc.)
- Build changes dokumentieren





- **Adventure Engine**
 - u.a. bei „The Whispered World“ und „Zak McKracken between time and space“ eingesetzt
- **Programmiert in C++**
 - Verwendet Bibliotheken OpenGL, SDL, wxWidgets, ffmpeg uvm.
- **Flexibel erweiterbar**





DEMO

- **(De-)Serialisierung von und nach XML**
- **Versionierung**
 - ermöglicht einfache Erweiterung
- **Code Beispiele**
 - Definition der Objekttypen (Tabellen)

```
typeGroup.AddType(TTypeData(VCharacterPosition, t_point));  
typeGroup.AddType(TTypeData(VCharacterFont, t_link, 23));  
...
```

– Zugriff über Feld-Konstanten

```
TVisionaireObject character = game.GetLink(VGameCurrentCharacter);  
Character.SetValue(VCharacterPosition, wxPoint(100,200));
```

Objekt auswählen

Bedingungen anzeigen von

- Kulissenobjekte Kulissen
 Personen Gegenstände
 Interfaces

Start

Save

1_Start Scenery

new scene with order between 1 and 2

2_Energy Barrier

3_Oilfield

4_In Front of the Cave

5_Inside the Cave

Black

Stone has been taken?

Talk_to?

OK

Abbrechen

- Undo/Redo mittels Command Design Pattern
- Vollständige Scripting-Unterstützung mit Hilfe von Lua

```
local character = getObject („Characters[Tom]“)  
local direction = character:getInt(VCharacterDirection)  
if direction == 180 then  
    character:setValue(VCharacterPosition, (200,600))  
end  
...
```



Fragen & Antworten

Visionaire sucht Entwickler

www.visionaire-studio.net

visionaire.alex@gmx.net