

## Mod-Entwicklungspraktikum

Fortlaufend erweitertes Blatt mit den zentralen Themen des Mod-Entwicklungspraktikums. Beteiligen Sie sich zu jedem Thema an der Entwicklung mindestens eines Mods.

**Aufgabe 1 (Kartengenerator)** Entwickeln Sie einen Mod, der verschiedene Techniken aus dem Vorlesungsteil Kartengenerator umsetzt. Dabei können Sie von Grund auf eine Landschaft generieren, oder auf einem bestehenden Kartengenerator aufbauen.

**Aufgabe 2 (Zusammenfassende Berechnungen)** Entwickeln Sie einen Mod, der mithilfe von Techniken aus dem Vorlesungsteil Zusammenfassende Berechnungen einen dynamischen Effekt umsetzt, der so wirkt, als ob er durchgehend berechnet wird, aber trotzdem nicht berechnet wird, solange niemand in der Nähe ist und der nachzuholenden Berechnungen effizient durchführt.

**Aufgabe 3 (Komplexe Hintergrundwelt)** Entwickeln Sie einen Mod, oder eine Sammlung von Mods, die eine genauere Hintergrundwelt beinhalten.

Achten Sie darauf, dass die Hintergrundwelt in sich stimmig ist und die in der Welt möglichen Effekte konsequent verwendet werden.

**Aufgabe 4 (Künstliche Intelligenz)** Entwickeln Sie einen Mod, welcher Mobs einführt, die ein komplexes Verhaltensmuster zeigen. Verwenden Sie dazu auch die Technik Verhaltensbaum.

Lesen Sie sich zu diesem Zweck selbstständig in die Mob-Mechanik (Objects, Entities) von Minetest ein und verwenden sie diese.

**Aufgabe 5 (Eigener Mod)** Entwickeln Sie einen nichttrivialen Mod als ein-Personen-Projekt.