

## Isle of Skye - Ein Flugsimulator mit prozeduraler Terrain-Generierung für das Apple iPhone



Filesize: 8.62 MB

### ***Reviews***

*These types of book is the greatest ebook readily available. I was able to comprehend every little thing using this published e pdf. I realized this pdf from my dad and i encouraged this publication to discover.*

***(Dr. Porter Mitchell)***

## ISLE OF SKYE - EIN FLUGSIMULATOR MIT PROZEDURALER TERRAIN-GENERIERUNG FÜR DAS APPLE IPHONE



To download **Isle of Skye - Ein Flugsimulator mit prozeduraler Terrain-Generierung für das Apple iPhone** eBook, remember to follow the web link below and download the file or gain access to other information which are have conjunction with ISLE OF SKYE - EIN FLUGSIMULATOR MIT PROZEDURALER TERRAIN-GENERIERUNG FÜR DAS APPLE IPHONE ebook.

GRIN Verlag Mai 2010, 2010. Taschenbuch. Book Condition: Neu. 216x151x5 mm. Neuware - Bachelorarbeit aus dem Jahr 2010 im Fachbereich Informatik - Programmierung, Note: 1.0, Beuth Hochschule für Technik Berlin, Sprache: Deutsch, Abstract: Für viele Menschen sind Computerspiele eine beliebte Freizeitbeschäftigung geworden. Waren sie vor einigen Jahren hauptsächlich auf Spielkonsolen und Heimcomputern vertreten, steigt nun ihre Verbreitung auf Smartphones und Mobiltelefonen. Die Etablierung von Apple's App Store oder dem Android Marketplace hat dem Trend weiteren Aufschwung gegeben. Kostenlos oder gegen Geld können über diese Portale Anwendungen auf dem eigenen Smartphone installiert werden. Im Bezug auf Speicherplatz, Systemressourcen und Grafikperformance sind die mobilen Endgeräte dem Heimcomputern und Spielkonsolen unterlegen. Deutlich sichtbar wird dieser Umstand bei 3D-Computerspielen. Sie benötigen tendenziell mehr Speicherplatz und Systemressourcen als ihre 2D-Pendants. Dies liegt im erhöhten Rechenbedarf, welcher nötig ist um komplexe 3D-Szenen in Echtzeit darzustellen. Durch Spielinhalte, welche durch prozedurale Methoden generiert wurden, können Systemressourcen geschont werden. Denn die Spielinhalte stehen nicht von Anfang an fest, sondern werden erst zur Ausführung des Programms generiert. Der Speicherplatz für Programmdateien entfällt. Des Weiteren liefert die zufallsgesteuerte Synthese der prozeduralen Methoden eine große Anzahl an verschiedenartigen Ergebnissen. Bei jedem Programmstart werden nach festgelegten Ausgangsparametern neue Inhalte generiert. Das Ziel dieser Arbeit liegt in der Implementierung eines 3D-Flugsimulators, dessen Spielterrain nach prozeduralen Methoden generiert wird. Die zugrunde liegende Zielhardware ist das iPhone 3GS, welches mit PowerVR SGX Grafikprozessor Shaderoperationen unter OpenGL ES 2.0 unterstützt. 68 pp. Deutsch.

 [Read Isle of Skye - Ein Flugsimulator mit prozeduraler Terrain-Generierung für das Apple iPhone Online](#)

 [Download PDF Isle of Skye - Ein Flugsimulator mit prozeduraler Terrain-Generierung für das Apple iPhone](#)

## See Also



---

### [PDF] Psychologisches Testverfahren

Follow the web link beneath to download "Psychologisches Testverfahren" document.

[Download eBook »](#)



---

### [PDF] Programming in D

Follow the web link beneath to download "Programming in D" document.

[Download eBook »](#)



---

### [PDF] Adobe Indesign CS/Cs2 Breakthroughs

Follow the web link beneath to download "Adobe Indesign CS/Cs2 Breakthroughs" document.

[Download eBook »](#)



---

### [PDF] Have You Locked the Castle Gate?

Follow the web link beneath to download "Have You Locked the Castle Gate?" document.

[Download eBook »](#)



---

### [PDF] The Java Tutorial (3rd Edition)

Follow the web link beneath to download "The Java Tutorial (3rd Edition)" document.

[Download eBook »](#)



---

### [PDF] Nancy Clancy, Super Sleuth Fancy Nancy

Follow the web link beneath to download "Nancy Clancy, Super Sleuth Fancy Nancy" document.

[Download eBook »](#)