

>>> Game development mit Haskell

>>> Der Weg in den Wahnsinn?

Name: Amedeo Molnár

Datum: 20. April 2023

>>> Der Anfang

... Ich wollte schon immer Spiele machen ...

>>> Der Anfang

Es gibt schon das Werkzeug da draußen

>>> Der Anfang

Es gibt schon das Werkzeug da draußen

* Unity

>>> Der Anfang

Es gibt schon das Werkzeug da draußen

- * Unity
- * Unreal

>>> Der Anfang

Es gibt schon das Werkzeug da draußen

- * Unity
- * Unreal
- * Godot

>>> Der Anfang

Es gibt schon das Werkzeug da draußen

- * Unity
- * Unreal
- * Godot
- * ...

>>> Der Anfang

Bausteine im Haskell-Ökosystem

>>> Der Anfang

Bausteine im Haskell-Ökosystem

- * SDL2

Bausteine im Haskell-Ökosystem

- * SDL2
- * GLFW

Bausteine im Haskell-Ökosystem

- * SDL2
- * GLFW
- * OpenGL

Bausteine im Haskell-Ökosystem

- * SDL2
- * GLFW
- * OpenGL
- * Vulkan

Bausteine im Haskell-Ökosystem

- * SDL2
- * GLFW
- * OpenGL
- * Vulkan
- * OpenAL

Nachteil all dieser Lösungen:

Nachteil all dieser Lösungen:

Alle gängigen Lösungen sind gar nicht oder kaum mit Haskell ansprechbar...



>>> Aufbruch

Affection

>>> Aufbruch

Affection

* Leichtgewichtig

>>> Aufbruch

Affection

- * Leichtgewichtig
- * steht nicht im Weg

>>> Aufbruch

Demo-Time!