

>>> Game development mit Haskell

>>> Der Weg in den Wahnsinn?

Name: Amedeo Molnár

Datum: 10. Februar 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

>>> Der Anfang

## Bausteine im Haskell-Ökosystem

- \* SDL2
- \* GLFW

>>> Der Anfang

## Bausteine im Haskell-Ökosystem

- \* SDL2
- \* GLFW
- \* OpenGL

>>> Der Anfang

## Bausteine im Haskell-Ökosystem

- \* SDL2
- \* GLFW
- \* OpenGL

>>> Der Anfang

## Bausteine im Haskell-Ökosystem

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

## Bausteine im Haskell-Ökosystem

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

>>> Aufbruch

Affection

>>> Aufbruch

Affection

\* Leichtgewichtig



>>> Aufbruch

Affection

- \* Leichtgewichtig
- \* steht nicht im Weg

>>> Aufbruch

Demo-Time!