

BILDERVERZEICHNIS

| | |
|--|----|
| Das Bild 2.1. Die Skizze der Konzeptuellen Grundlage | 17 |
| Das Bild 3.1. Die Skizze der Theorie von Richey und Klein | 19 |
| Das Bild 4.1 Anwendungskonstrukt für die 2D-Spieleentwicklung 2..... | 25 |
| Das Bild 4.2 Photoshop 2D-Bildbearbeitungs-App..... | 25 |
| Das Bild 4.3 gesammelt werden und welche Materialien im Spiel benötigt werden | 26 |
| Das Bild 4.4.1 Die Registerkarte <i>Splashscreen</i> | 27 |
| Das Bild 4.4.2 Die Registerkarte <i>Home</i> | 27 |
| Das Bild 4.4.3 Bilder hinzufügen..... | 28 |
| Das Bild 4.4.4 Übungsfragen hinzufügen | 28 |
| Das Bild 4.4.5 Arbeitsplatz | 29 |
| Das Bild 4.4.6 Animation hinzufügen..... | 29 |
| Das Bild 4.4.7 Die Registerkarte <i>Results</i> | 30 |
| Das Bild 4.5.1 Audio hinzufügen..... | 30 |
| Das Bild 4.5.2 <i>Home</i> | 31 |
| Das Bild 4.5.3 <i>Level Select</i> | 31 |
| Das Bild 4.5.4 Übungsfragen | 32 |

| | |
|--|----|
| Das Bild 4.5.5 Arbeitsplatz | 32 |
| Das Bild 4.5.6 Werkzeuge des Berufsstandes | 33 |
| Das Bild 4.5.7 <i>Layout I</i> | 33 |
| Das Bild 4.6.1 Exportieren <i>Website</i> | 34 |
| Das Bild 4.6.2 Upload zu <i>MIT</i> | 34 |
| Das Bild 4.6.3 Upload zu <i>Google Playstore</i> | 35 |
| Das Bild 4.7 Hier ist das Aussehen des Spiels Was ist Sein Beruf im <i>Google Play Store</i> | 37 |

