

Spielend programmieren lernen? Sicher kann Programmieren Spaß machen, aber soll der Weg bis in die Hallen eines guten Programmierers nicht ziemlich holprig und steinig sein? Das stimmte vielleicht für die Zeit, bevor es XNA gab. Denn dieses System, mal auch Game Studio oder Framework genannt, erleichtert Ihnen durch seinen umfangreichen Wortschatz das Erstellen von Spielen und anderen Programmen, bei denen es u.a. um Grafik geht.

XNA heißt XNA is Not Acronymed (zu Deutsch soviel wie XNA ist keine Abkürzung). Man kann also raten, was man unter den drei Buchstaben verstehen will. „X“ dient oft auch als Kürzel für Cross, frei übersetzt als übergreifend. XNA also als System, das für mehrere Plattformen geeignet ist.

Mit dem „X“ könnte z.B. auch die Xbox gemeint sein. Denn XNA erlaubt es, Spiele sowohl für den PC als auch für die Xbox zu entwickeln. XNA ist allerdings nicht selbständig, sondern benötigt ein Programmiersystem. Ideal lässt sich damit unter Visual C# arbeiten, das in einer kostenlosen Entwicklungsumgebung zur Verfügung steht.

Wie ist das Buch aufgebaut?

- Der erste Teil umfasst fünf Kapitel. Hier erlernen Sie den Umgang mit einem Programmiersystem und der Sprache Visual C#, erstellen ein kleines Ratespiel und vereinbaren einige Klassen. Dabei erfahren Sie, was Objektorientierte Programmierung ist.
- Um XNA selbst geht es dann im zweiten Teil. Hier wagen Sie Ihre ersten Gehversuche im zweidimensionalen Rahmen und programmieren eigene kleine Spielprojekte. Dabei reifen Sie allmählich zu einem Fast-Profi heran.
- Im dritten Teil erhöht sich dann mit der zusätzlichen dritten Dimension der Schwierigkeitsgrad. Sie lernen, wie man sich in einer Spielwelt bewegt, Objekte dort unterbringt und Landschaften selbst erzeugt und mit Texturen versieht.
- Natürlich kommt auch die Xbox-Programmierung nicht zu kurz. Sie erfahren, wie man eigene PC-Projekte für die Xbox umsetzen kann.

Grundsätzlich ist es möglich, erst im zweiten Teil unserer Fahrt durch die Programmierung zuzusteigen. Haben Sie bereits fundierte Programmierkenntnisse in C# und trauen sich zu, gleich in Kapitel 6 aufzuspringen, dann versuchen Sie's. Bedenken Sie dabei aber: Sie haben für das ganze Buch gezahlt. Was spricht dagegen, es auch als Ganzes zu genießen?

Auf der DVD zum Buch finden Sie:

- das komplette Programmiersystem Visual C# Express Edition (im Ordner VCS Express)
- die passende DirectX-Sammlung für Optimierung u. a. von Grafik und Sound (im Ordner DirectX)
- das XNA Game Studio (im Ordner XNA Game Studio)
- alle Programmbeispiele aus diesem Buch (im Ordner Projekte)