

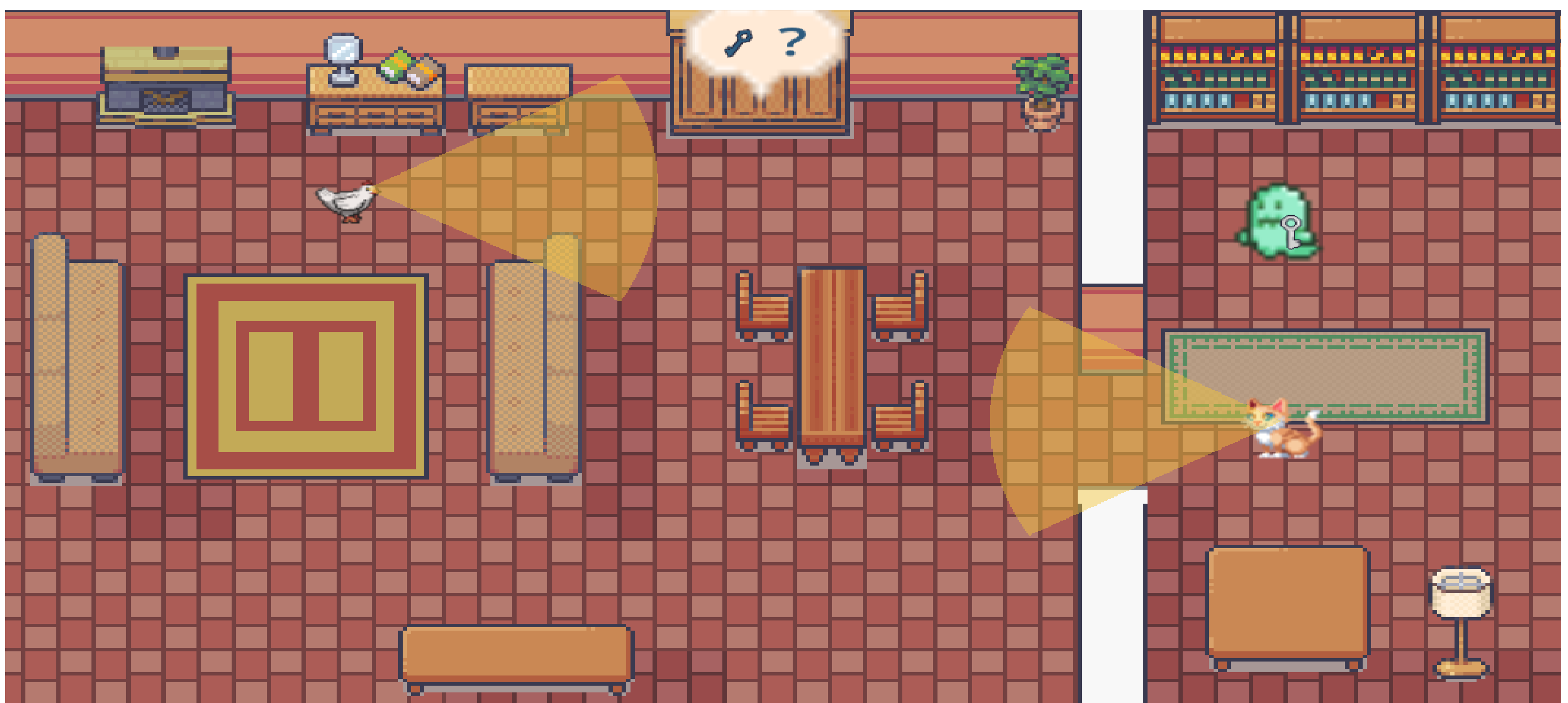
Ghost Delivery

Du bist ein Geist und niemand darf dich sehen.

In *Ghost Delivery* steuerst du einen Geist, der in alltäglichen Räumen Gegenstände bewegt, um verschiedene Aufgaben zu erfüllen.

NPCs bewegen sich frei durch die Räume und beobachten ihre Umgebung. Wird der Geist entdeckt, muss er den Sichtbereich schnell verlassen.

Ziel ist es, die Bewegungsmuster der NPCs zu nutzen und die Aufgaben zu erledigen, ohne entdeckt zu werden.



How to play

- Nutze **W, A, S, D** oder die **Pfeiltasten** um den Geist zu bewegen.
- Mit **E** hebst du Gegenstände auf oder legst sie wieder ab.
- Bringe die benötigten Gegenstände an ihren Zielort.
- Nutze Möbel und andere Objekte, um dich vor den NPCs zu verstecken.
- Erfülle alle Aufgaben, um das Level abzuschließen.

Ghost Delivery ist ein studentisches Spieleprojekt, das im Rahmen der Game-Engineering Vorlesung entstanden ist. Das Projekt wurde von einem kleinen Team entwickelt, das bisher nur begrenzte Erfahrung in der Spieleentwicklung hat und sich während der Umsetzung viele Grundlagen selbst erarbeitet hat.

CREDITS:

Jaronim Pracht, Zainab Mohamed Basheer

GAE

SoSe 2026

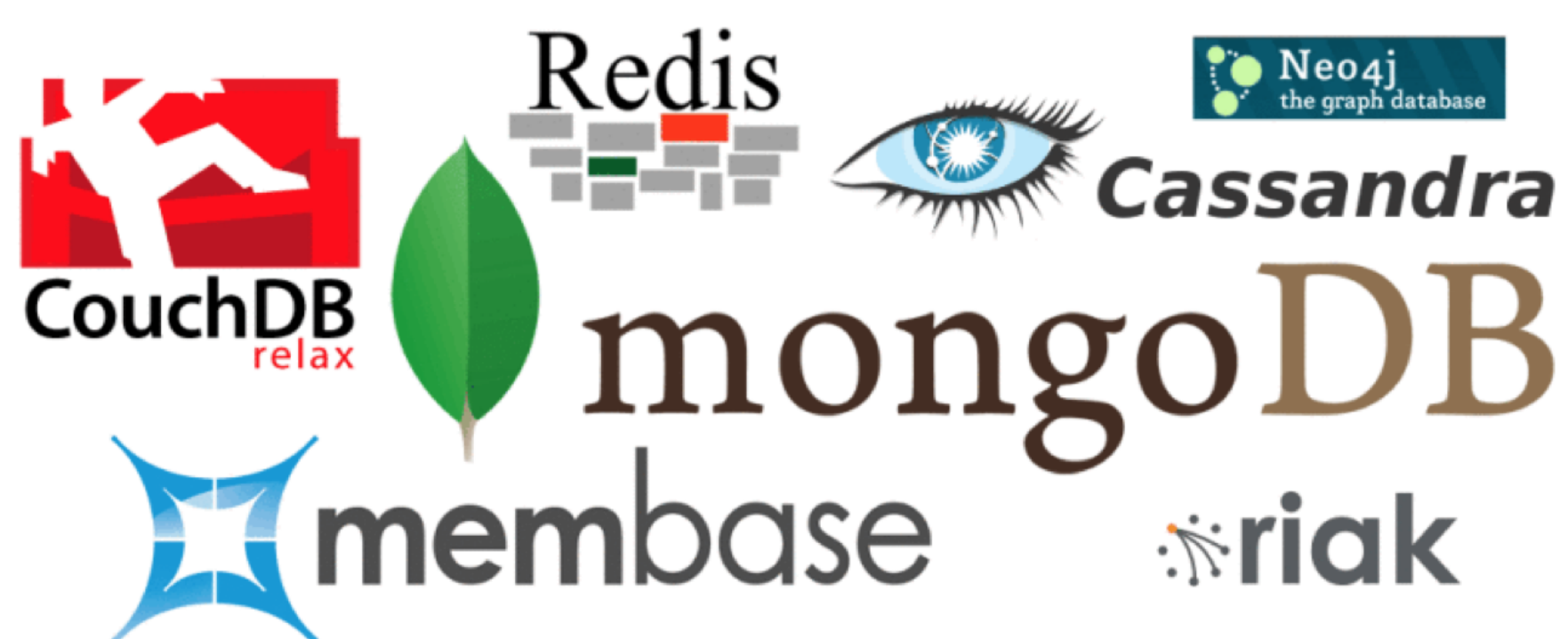
Prof. Dr. Kai Eckert

Technische Hochschule
mannheim

SQL vs. NoSQL

Vergleich verschiedener NoSQL-Datenbanken

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque sodales vitae sapien sit amet efficitur. Sed ut orci gravida, suscipit ligula at, elementum erat. Sed blandit lacinia urna, sed porttitor orci auctor at. Nullam in metus velit. Morbi volutpat neque condimentum, imperdiet odio id, ultricies tortor. Morbi hendrerit at nunc a commodo. Donec in bibendum magna, nec volutpat sem.



BEGRIFF

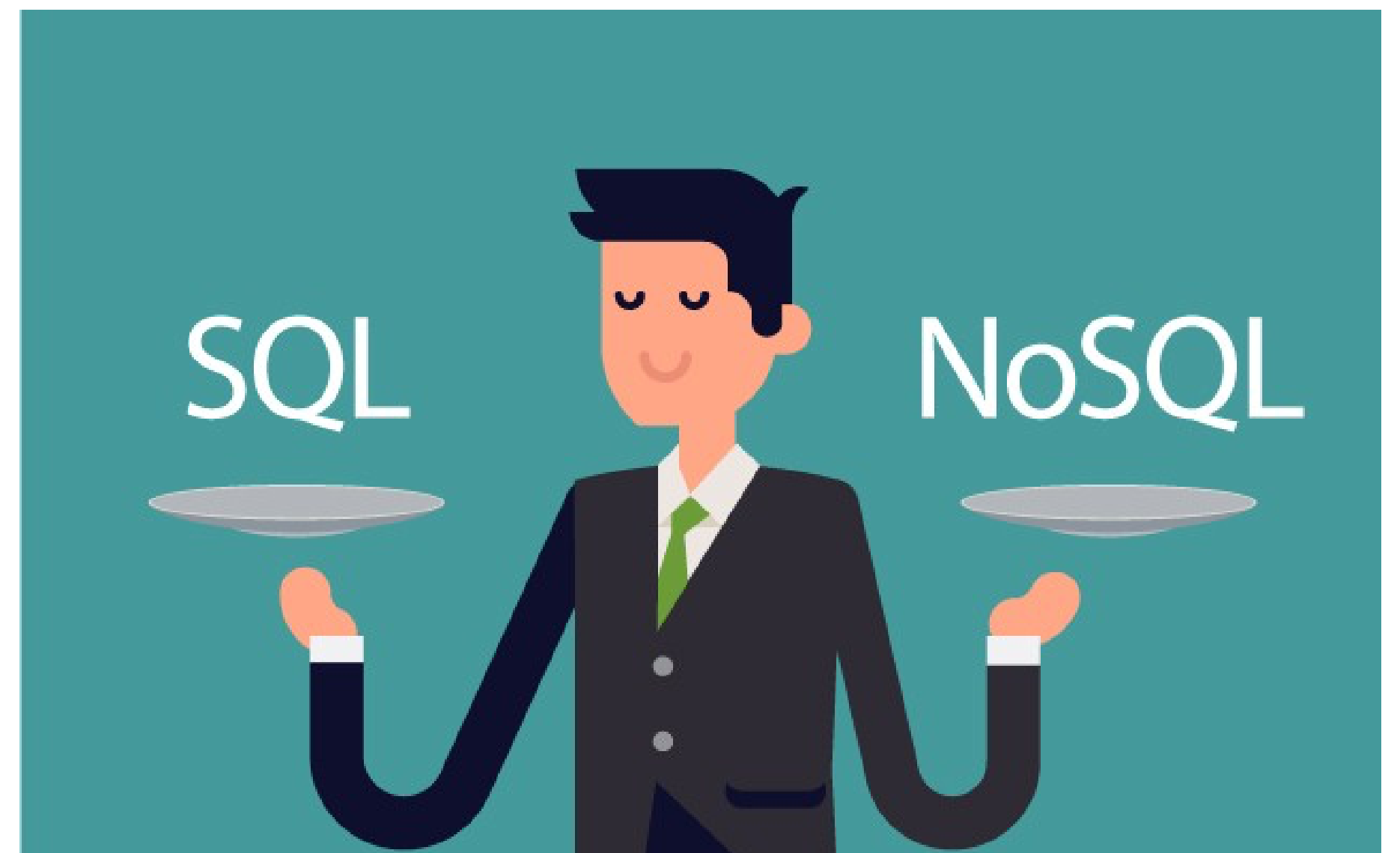
NoSQL (englisch für *Not only SQL* deutsch: „Nicht nur SQL“) bezeichnet Datenbanken, die einen nicht-relationalen Ansatz verfolgen und damit mit der langen Geschichte relationaler Datenbanken brechen. Diese Datenspeicher benötigen keine festgelegten Tabellenschemata und versuchen Joins zu vermeiden. Sie skalieren dabei horizontal. Im akademischen Umfeld werden sie häufig als „strukturierte Datenspeicher“ (engl. *structured storage*) bezeichnet.

Der Begriff NoSQL, noch im Sinne von no SQL, wurde erstmals für eine 1998 erschienene einfache Open-Source-Datenbank verwendet, die keine SQL-Zugriffsmöglichkeit bereitstellte.

[Quelle: Wikipedia]

CREDITS

Sophie Schmidt, Max Müller, Yusuf Yilmaz, Elias Ernst, Amira Aydın [Bei mehr Namen in erster Zeile anfangen]



Hier steht eine Bildunterschrift.

HINTERGRUND

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi et mi ac arcu varius posuere. Cras nunc mi, hendrerit sed metus eget, interdum ornare lacus. Vestibulum sed nisl non libero volutpat facilisis non sed dolor. Nulla sit amet ex quam. Pellentesque velit augue, suscipit vitae pellentesque sed, tincidunt ac risus. In iaculis at nisl non ullamcorper.

Mauris a odio ac mi accumsan congue. Pellentesque ultrices et nibh at posuere. Praesent suscipit tortor in arcu posuere efficitur a ut dolor. Duis pretium suscipit tellus, lobortis suscipit ante posuere id. Nunc pellentesque viverra velit, eget maximus neque varius eget. Suspendisse potenti. Aenean id lobortis felis. Nam bibendum, orci vel scelerisque gravida, tortor dui cursus dui, at tristique quam ligula eget dolor.

FAZIT

Donec congue posuere vehicula. Suspendisse potenti. Nullam eget tempus ligula. Duis in tortor dapibus enim fermentum pulvinar.

DBA

SoSe 2024

Prof. Dr. Dozentennamen

Technische Hochschule
mannheim

WanderVis

Visual Analysis of population movement

WanderVis is an interactive visualization tool for urban administration and city planners to explore and understand population movement better. It is an interdisciplinary research project developed by computer science and design students of the Hochschule Mannheim in cooperation with Stadt Kaiserslautern und DEKT.

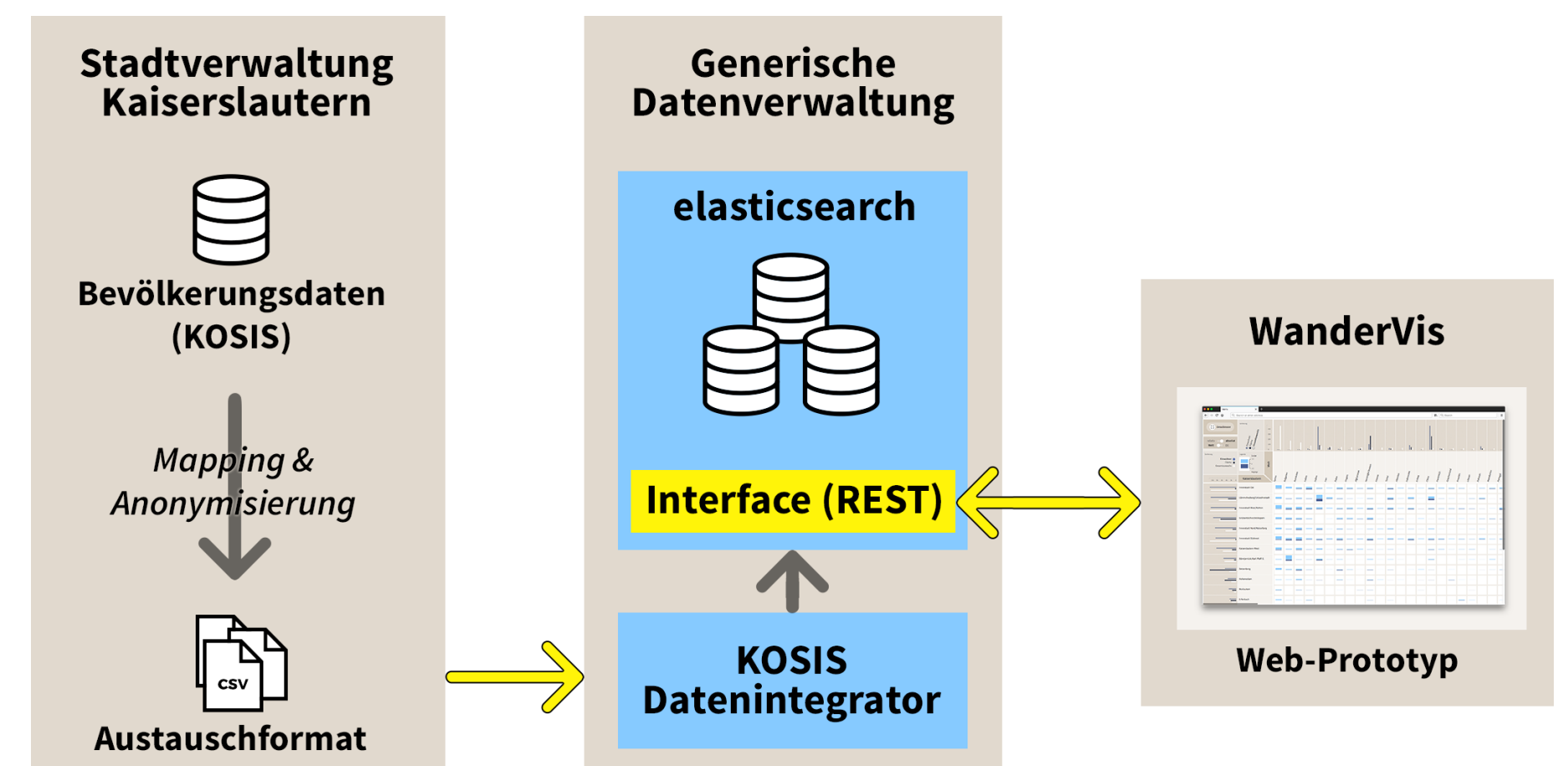


Figure 2: Architecture of the system

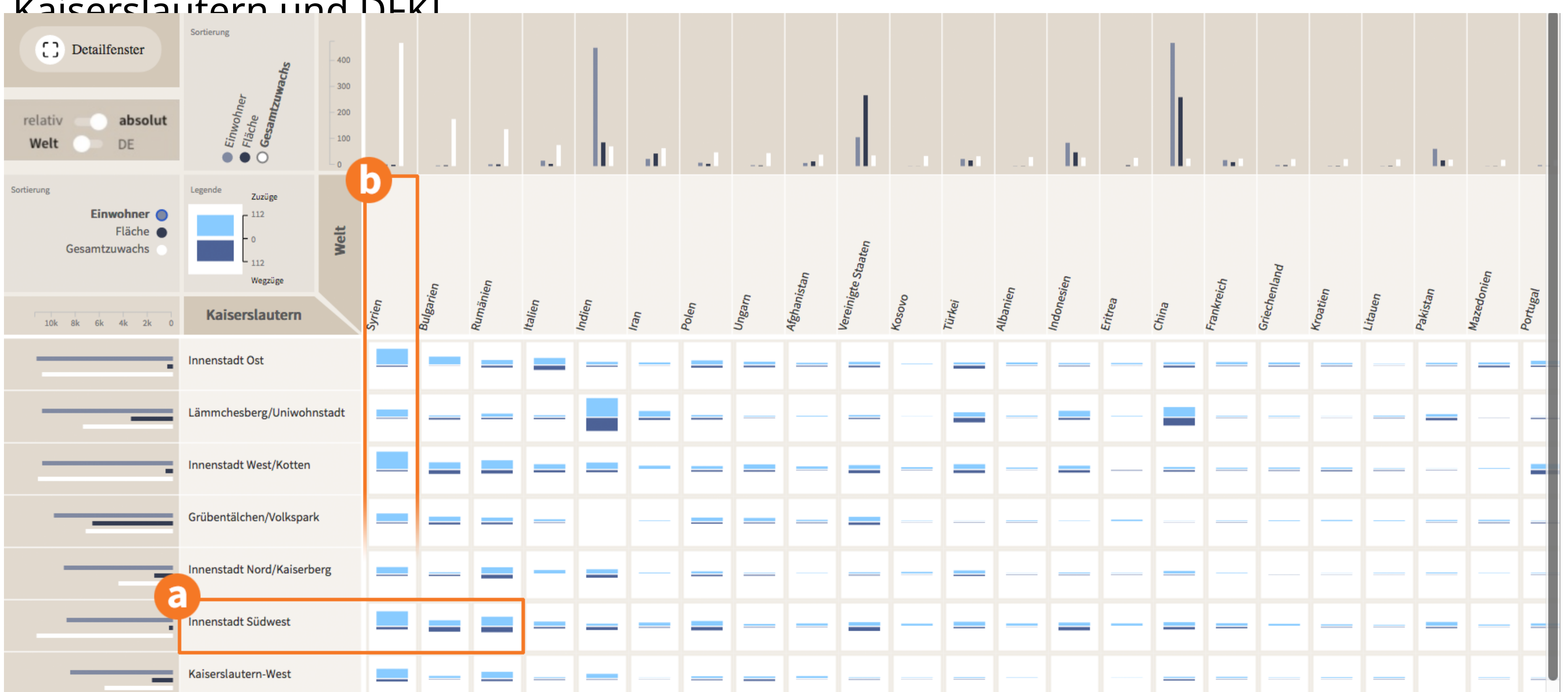


Figure 1: Interactive matrix with with bar glyphs in each cell showing movement to and from districts (rows), subdivided by citizenship (columns). Marginal bar graphs show population, area, and migration delta for each district / country.

SUPPORTING INSIGHTS

Through the simple visualization in the form of a matrix three basic visual shapes stand out easily: horizontal and vertical patterns. Horizontal patterns draw attention to districts with notable movement characteristics, e.g. Innenstadt-Südwest, in which most persons from the top 3 citizenships move to or from (Fig. 1a). Vertical patterns point to citizenships with unusual moving characteristics, e.g. many Syrians move to Kaiserslautern (Fig. 1b)

CREDITS

Patrick Domscheid, Evelina Husser, Marlene Jung, Marcel Klug, Lisa Rudolf, Dustin Noah Young

OUTLOOK & FUTURE WORK

In the following, we present two potential features for which we already designed some mock-ups.

In order to investigate the relation between a country and a district even further, a modal dialog is planned to appear after selecting a glyph. In this detail window, the city districts are laid out as a tile grid map. Users can select an additional country to compare it to the previously selected one in a tile grid map.

APV

SoSe 2024
Prof. Dr. Till Nagel

Technische Hochschule
mannheim