

## **Die Godot Game Engine als Basis für interaktive Bildschirmexperimente**

Alexander Oberstraß, Götz Lehmann (HHU Düsseldorf)

Interaktive Bildschirmexperimente (IBEs) sind seit vielen Jahren ein Bestandteil verschiedener Düsseldorfer Nebenfachpraktika. Die IBEs sollen interaktives Experimentieren möglichst analog zum Labor erlauben. Die technische Weiterentwicklung lässt IBEs jedoch innerhalb weniger Jahre regelmäßig veralten. Ziel unseres Projekts war die technische Neuentwicklung eines bestehenden Konzeptes für einen Versuch zu radioaktiven Materialien mit der Open-Source Game Engine Godot zu demonstrieren. Dies Game Engine erlaubt es uns z.B. unabhängig von Betriebssystemen, Webbrowsern und Bildschirmauflösungen IBEs zu entwickeln, zudem ist der Einstieg in die Entwicklung der Programme moderat.