Unity eksamen rapport

De første dagene brukte vi på å få frem forslag, og fordele arbeidsoppgaver. Alle på gruppen bidro, og vi skrev ned forslagene. Vi brukte verktøy som Git, og Trello for å dele ideer og dokumenter. Vi brukte også Discord for kommunikasjon. Der hadde vi møter, og vi samlet oss når vi jobbet sammen.

Vi valgte bevisst å utsette beslutningen om å velge hva slags spill vi ville lage i et par dager. På den måten kunne vi drøfte rundt alle ideene, og finne den ideen vi er mest fornøyd med. Vi endte til slutt med mange ideer, og måtte ha en avstemning for å kunne velge. Det var uenigheter til en viss grad om hva slags spill vi skulle lage, men det løste seg med sunn og saklig diskusjon.

Selv om vi hadde bestemt oss for hva slags type spill vi skulle lage, så ventet vi med å bestemme oss for temaet til spillet. Vi brukte et par dager på å fortsette å drøfte ideer. Samtidig som vi drøftet ideer, ble det laget testbaner. Det gjorde det lettere for alle å visualisere ideene som ble lagt frem.

Spillet vi endte på ble et bilspill, med ørkentema. Dermed delte vi ut arbeidsoppgaver på nytt. Oppgavene som ble delegert er som følger:

* Design
* Koding
* Skriving

Noen gikk i gang med å designe selve banen der spillet tar plass. Mens andre jobbet på rapportskriving, design av startside samt pausemeny og koding. Så langt i gruppearbeidet vil vi si oss svært fornøyde med samarbeid og utførelse.

Det første som ble designet ferdig var banen. Etter vi hadde en bane klar trengte vi bare en bil for å teste. Vi startet med en helt standard bil, som var midlertidig kun for testing. Under testingen oppdaget vi et par ting vi kunne forbedre. Vi fant samtlige snarveier man kunne bruke for å komme kjappere i mål. Dette ville vi selvsagt unngå, derfor lagde vi checkpoints. Det gjorde at man var nødt til å kjøre gjennom hele banen for å fullføre.

Vi designet også vår egen bil. Når vi begynte å teste banen med den nye bilen merket vi forskjell fra testbilen. Tilpasning av den nye bilen var noe vi syntes var spesielt vanskelig.

Vi gjorde endringer som:

* Maks hastighet
* Vekt
* Kamera vinkel

Problemene som oppstod når vi hadde lagd den nye bilen var at bilen veltet for lett, og kameraet hakket. Dette fikset vi før levering.

I starten slet vi også med fildeling og at alle hadde den nyeste versjonen av spillet til enhver tid. Vi innså fort hvor viktig det er med grunnleggende kunnskap innenfor GIT før man setter i gang med et gruppeprosjekt.

Asset- og referanseliste

<https://www.youtube.com/watch?v=8xdXJtu6nig>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vehicles/land/pickup-model-135387>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/guns/modern-weapons-pack-14233>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/realistic-flag-pack-116392>

<https://www.youtube.com/watch?v=zc8ac_qUXQY>

<https://youtu.be/JivuXdrIHK0>

<https://www.youtube.com/watch?v=ehDRTdRGd1w&t=18419s>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/plants/cactus-pack-11547>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/classic-skybox-24923>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/stone/desert-rock-material-137094>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/mountains-canyons-cliffs-53984>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/low-poly-street-pack-67475>

<https://www.youtube.com/watch?v=U1mlCPMYtPk>