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, lagde Philip 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 UI og koding. Så langt i gruppearbeidet vil vi si oss svært fornøyde med samarbeid og utførelse.