Spelet har gått bra att göra; ville fokusera mer på innehållet än GUI för att vi redan hållit på mycket med det. Därför valde jag att göra ett textbaserat spel med ett basic GUI i form av ett antal textrutor; en stor där texten output:ar och en rad där användaren kan input:a text samt ett antal rutor i form av en inventory. PyQt användes för att göra det.

Du möts av en Main Menu där du har valen mellan att börja spela eller se credits. Det var tänkt att finnas inställningar men tyckte inte det var viktigt att lägga fokus på då det inte är mycket som man skulle kunna ändra. När du väl börjar spela kan du gå omkring mellan olika områden där du kan göra olika saker igenom att skriva olika kommandon. Här finns det oändligt med möjligheter så jag har inte lagt så mycket krut på att lägga till massa saker som gör skillnad för användaren men i stort sätt är samma kod. För att vinna spelet ska du gå ge Banditerna en Juvel som du får igenom att svara rätt på en gåta.

Svarar du fel på gåtan tre gånger kan du inte få tag i Juvelen och måste starta om programmet. Det var meningen att du skulle kunna vinna på andra sätt men du kan inte det på grund av tidsbrist. Jag var inte säker på vad jag ville göra för projekt till en början och tappade mycket tid på att börja om men det är i största del samma sorts kod som redan finns med lite ändringar som behövs för att göra det jag inte hunnit.

Det finns mest troligt lite okända buggar i spelet eftersom att jag inte har haft tid att testa så mycket då så fort man gör något kan en bugg som du inte räknat med att uppstå någonstans du inte ser. Det finns några kända/halvkända buggar också t.ex. vid Banditerna. Har du juvelen och går dit måste du gå ut och gå in efter att ha pratat med dem för att lämna in den vilket gör det lite konstigt för användaren. Detta hade kunna fixas med några bra utplacerade if-statser som de mesta av de andra buggarna som säkert gömmer sig någonstans. Vad jag sett är det inga buggar som kraschar spelet, de flesta gör nog mest att det blir konstigt för spelaren som att visa texter som inte passar in så bra osv.

Sparfunktionen är i stort sett komplett. Du kan spara, uppdatera och ta bort. Däremot är den inte speciellt användbar då inte allt som du skulle vela spara undan sparas undan. Detta beror på att jag gjorde sparfunktionen före dessa värden och inte fokuserade på att lägga till det i sparfunktionen. Detta kan fixas hyfsat lätt. Det mesta fokus har lega på att göra unika saker inte att lägga till på saker som redan finns.

Med lite tid skulle spelet nog kunna bli ganska roligt om du tycker om textbaserade spel det skulle gå att fortsätta hur länge om helst. Om man skulle göra det större skulle det vara nödvändigt med att göra olika nivåer iallafall i koden; olika filer för varje nivå eller liknande för att hålla en bra struktur på koden vilket är svårt när det blir så många rader och if-statser.