

SpaceCraze

Innehållsförtäckning

- 1.Framsida**
- 2.Innehållsförtäckning**
- 3.Abstrakt**
- 4. Inledning**
- 4.Om spelet**
- 5.Negativt**
- 5.Positivt**
- 6.Sammanfattning**

Abstrakt

Denna post mortem kommer att innehålla tycke och tankar om mitt projektarbete i "Mjukvaruutvecklings-", i samband med "Gränssnitts"-kursen, hos Linneauniversitetet.

Rapporten kommer ta upp syftet med, processen under, och val av tekniker och funktionalitet, samt reflektioner om arbetet.

Inledning

Förord

Med projektet visste jag tidigt att jag ville försöka mig på att göra ett spel. Jag har ett ganska stort spelintresse och har alltid haft lite tankar och ideér om just de gamla typerna av spel, t.ex arcadespel.

Spelet fick hamn i spaceshooter-genren och min vision för spelet vart att det skulle ha ett väldigt högt tempo.

Jag har ett stort intresse för Javascript och ville också med detta projekt ge mig själv en chans att gå in lite djupare och utforska nya delar med språket.

Tekniker

Det bästa sättet för att göra spel i Javascript är att använda sig av Canvas.

Kort och gott använder man sig av olika lager av "Canvases" och renderar ut den grafik man vill ha på dem.

Som vision hade jag också att få skapa en databas för att spara undan Highscore-listor med mera, detta var tyvärr något som fick läggas på hyllan då tiden helt enkelt inte räckte till. Men är definitivt något jag kommer sätta mig in mera i under kommande projekt och arbeten.

Att arbeta med dokumentation under hela processen är något jag börjar känna mig mer och mer hemma med. Det märks att det är otroligt viktigt och ett bra sätt att hålla sig på rätt spår, speciellt under större/längre projekt.

Om spelet

Funktionmässigt så finns spelaren, fiender, highscore som de väsentliga och färdigutvecklade delarna. Spelaren avfyrar automatiisk skott som man får manövrera mot fienderna. Andra funktioner som är på gång är ett sätt att kunna kontrollera hastigheten i spelet. Också så kallade "Powerups" som kommer ge spelaren en extra hjälp. Så som extraliv eller avfyran av dubbla skott.

Negativt

Då Javascript-kursen från tidigare i år summerar all min erfarenhet av Javascript så visste jag att jag skulle få lite problem med att sätta mig in i nya tekniker i språket. Inlärningskurvan för min del är ofta väldigt lång och det har tagit mycket mer tid än planerat att komma igång. Detta kan ju dock också ses som positivt då jag nu har bättre insikt i om hur lång tid det faktiskt kan ta.

Under projektet så fick jag många nya ideér och försökte mig på att ge många av dem. Dessa ideér har tagit åt en massa tid av det som jag egentligen borde lagt på Sprintar och det som faktiskt dokumentats efter baskraven. Om jag tänker tillbaka på det så känner jag att jag borde haft bättre koll på vad som faktiskt måste ha tagits tag i när det var planerat.

Jag har inte uppnått all den funktionlitet jag har velat. Det pga. bristande kunskap, saker har tagit får lång tid, men också att min planering inte har varit den bästa.

Det jag ångrar mest är att jag inte lyckats få in några skrivna systemtester. Det hade kunnat hjälpa mig att bygga upp kodstruktur på ett mycket bättre sätt. Själva kodkvalitén är något jag också känner att jag behöver slipa på.

Positivt

Jag har, som jag önskade, fått en bättre förståelse för Javascript. Men också kodning överlag, där jag känner att jag förbättrats på många plan.

Jag börjar förstå varför den iterativa dokumentationen är så pass viktig som den är, speciellt om man skulle befinna sig i projekt med flera personer.

Detta har också öppnat många nya dörrar för mig och jag har massa nya ideér på spel jag skulle vilja sätta igång och utveckla

Jag har inga specifika delar av spelet jag känner mig mer eller mindre nöjd med. Men jag är nöjd att jag valde att skapa ett spel och känner att jag fått ut det jag var ute efter från start.

Sammanfattning

För att knyta ihop säcken för dessa 10 veckor så känner jag att de har gett mig väldigt mycket. Det var ett skönt ombyte från de korta och intensiva perioderna man får med varje uppgift under de tidigare kurserna. Man fick verkligen sätta sig in i och lära sig sin applikation.

Jag ser verkligen fram emot kommande projekt!