Gymnasiearbete Dagbok

**Vecka 37**

**Vi började med att sätta upp en tankekarta för hur vi vill att spelet ska se ut och fungera. Vi satte också upp några passande mål för hur långt vi vill komma inom tiden vi har**

**Vecka 38**

**Marcus: Jag börjarde vårat arbete med att stiliserade ritstilen och temat för spelet. Började sketcha på våran protaganist, utan medvetandet om stilen, för att därefter kunna välja ett tema. Karatären blev, förtillfället, väligt stel inom dess animationer.**

**Felix: Börjar med att sätta upp enkla rörelser för karaktären. Kan bara gå i 4 direktioner för tillfället.**

**Vecka 39**

**Marcus: Efter ha klurat på frågan "Tema?" så ritatde jag en stor variation av visuella effekter. Jag blev mer och mer förtjust i den framtidsliknanda stilen och beslöt mig att spelets tema skulle involver starka färger och undliga, och ovana, skulpurer.**

**Felix: Fixar så att karaktären kan röra sig i åtta direktioner och kan styras med hjälp av en kontroll istället för tangentbordet. Satte upp en förälder för alla kollisioner i spelet.**

**Vecka 40**

**Marcus: Fortsatte med de jag gjorde veckan innan.**

**Felix: Började på en fiende som konstant följer efter spelaren. La till fler kollisionsmasker för objekten i spelet. Börjar med ett system för att ändra animationer för huvudkaraktären**

**.Vecka 41**

**Vi hade problem med vår fildelning så filerna blev korrupta. Det tog närmare 2 timmar att hitta felet och fixa till projektet.**

**Marcus: Efter våran insident så kopiera jag över den framtids liknande stilen på våran karaktär. Det tog en hel vecka för mig att finslipa och definera karaktären.**

**Vecka 42**

**Marcus: Nu när protaganisten vart klar var det dags att jobba antaganisten. Funderade över olika variationer som kan passa in i den värld vi försökte skapa och efter några timmars sketching så kom jag fram till sex unika fiender till våran protaganist. Rita klar det tre första fienderna.**

**Felix: Satte upp en infinite state machine för vår karaktär. Minskar antal kod och gör det enklare att navigera i koden. Fick ett nytt problem med animationerna för karaktären så behövde sätta upp ett nytt script för att fixa hur vi stod när man inte sprang.**

**Vecka 43**

**Marcus: Rita klar det tre sista fienderna.**

**Felix: Städade upp i koden så det är mindre kod i helhet utan att förlora några egenskaper. Satte också upp en dash vilket behövde läggas in i ISM(infinite state machine) för enklare behandling.**

**Vecka 44**

**Marcus: Efter att alla karaktärer vart klara var det dags för omgivningen. Det framgående veckorna lämnades åt att rita, sketcha och fundera på en ideal värld vårat spel kunde utspelas i. Började rita en massa olika omgivningar.**

**Felix: Gjorde ingenting**

**Vecka 45**

**Marcus: Kollisioner som, framförallt, klippor vart fokus denna vecka.**

**Felix: Provade att bygga collisions med 45grader. Visade sig vara för svårt då det gav mer problem än det var värt. Valde att lägga ner tid på att börja på en ranged attack**

**Vecka 46**

**Marcus: Arbete överfördes samt till denna vecka.**

**Felix: Kodade klart ranged attack och gjorde en melee. La till så att attackerna kunde döda fiende objektet och inte kunde förstöra väggar eller spelaren.**

**Vecka 47**

**Marcus: Med ett arsenal av sprites kom jag på att vi saknade en sak, bossen. Efter helt glömt bort klimaxen av spelet började jag lägga fokus på att skapa en passande boss för slutet av spelet. Den var tvungen att passa in med det samtliga anatginster i spelet och stå ut som ledaren av dem.**

**Felix:**

**Vecka 48**

**Marcus: Började göra om sprites till tilesets och började bygga up den värld vårat spel tog plats i.**

**Felix:**

**Vecka 49**

**Marcus:**

**Felix:**

**Vecka 50**

**Marcus:**

**Felix:**

**Vecka 51**

**Marcus:**

**Felix:**

**Vecka 52**

**Marcus:**

**Felix:**