**Dokumentasjon - Breakout**

Vi startet med å lage en kladd for å få på plass de mest grunnleggende scriptene og for å komme i gang med det vi trodde kunne bli en omfattende oppgave. Vi ble fort ferdig med denne jobben og begynte da med å forme spillebrettet med farger og design i et nytt prosjekt. Når spillebrettet var ferdig fortsatte vi med å utbedre scripts for å få ting til å både flyte og se bedre ut.

Kladden ble laget i et 3D-prosjekt, men vi ville at spillet skulle være i 2D. Vi begynte da å lage designet i et 2D-prosjekt for å jobbe videre ut ifra dette. Vi tenkte det ikke ville bli så problematisk å gjøre endringer for å få det til å fungere i 2D, men der tok vi grundig feil. Etter å ha brukt (altfor) mange timer på å prøve å få ting til å fungere, måtte vi dagen før innlevering gå tilbake til 3D-prosjektet der kladden var laget, og nærmest starte på nytt. Dette førte til at vi fikk veldig liten tid mot slutten, og ikke fikk gjort alt slik vi ville ha det.

**Vanskelige elementer.**

Matteformelen bak bevegelsen til ballen og måten den spretter på er ikke noe vi har tatt med. Både med tanke på vegger / bricks og hvor på paddlen den treffer. Det er noe vi valgte å skippe grunnet tidsfristen og det blei vanskelig å få til. Generelt har vi sliti en del med å finne hjelp utenom tutorials til skriptinga.

**Mest fornøyd.**

Vi er nokså fornøyd med designet, selv om det ser bedre ut i 2D som vi tenkte å ha det i.

**Ting vi ville gjort annerledes.**

Vi ville opprinnelig ha det i 2D, men vi møtte på så mange problemer sammenlignet med 3D at vi ikke fikk tid til å gjøre det sånn vi ville. Kan nok si vi undervurderte oppgaven og at den tok litt lenger tid enn vi hadde trodd, så bedre planlegging er noe vi ville gjort annerledes.

Objektet som gir bonuspoeng ville vi hatt til å spawne forskjellige steder på brettet, og ikke bare på samme sted.

Vi ville gjerne lagt til en total sum når game var over så man kunne se hvor mange poeng man hadde fått. Vi rakk heller ikke tid til å legge på økende fart på ballen etter kravene til spillet.

**Gruppa.**

Vi har jobbet mye sammen tidligere, så det har funket ganske greit. Men vi burde ha kommet ordentlig i gang mye tidligere, planlagt mer tidligere og vært flinkere til å fordele oppgavene mellom vårs. Det blei veldig stress de to siste dagene siden vi fikk mye uforutsette problemer.

**Scripts.**

*Ball:* Bestemmer fart og holder kontroll på ballen, om den er i spill osv.

*Bricks:* Ser etter collision mellom ball og element. Fjerner eventuelle bricks ved collision. Kallar även på poängmetoden.

*DeadZone:* Sjekker når ballen trigger sona, og når det skjer mister man et liv og ballen respawner.

*GameMananger:* Scriptet som kontrollerar hela spelet. Det har ansvar för att spawna bricks, paddle och ball när spelet startar.

Det knyter även samman alla andra script och styrer text som ska komma fram vid events så som liv, poäng, om man har vunnit eller förlorat osv.

*Paddle:* Kontrollerer paddlen og farten på den.

*RotatingItem:* Script som får bonus poeng objektet til å rotere.

*StartButton:* Script som loader en ny scene (selve spillet). Knyttet til “Start”-knappen i Menu..

QuitGame: Script som avslutter applikasjonen. Knyttet til “Quit”-knappene i Menu og PlayAgain.

Eirikur, Ulrich og Bente