

Joka päivälle jotakin helppoa ja jotakin vaikeaa.

Päivä 1:

Helppoa – intro BGE:n käyttöön:

Infolähteitä, kuten

blender stack exchange,

blenderin foorumit,

pythonin puolella stack overflow,

blender python API

Tehdään erilaisia kappaleita editorinäkyvässä, (DONE)

Rigid body ja static (DONE)

WSAD:n sitominen “pelaajakappaleeseen” (DONE)

Valmisobjektien tuottaminen pelimoottorin sisällä (DONE)

Vaikeampi osuus:

Tallennustoiminto kappaleiden paikoille ja rotaatioille pythonilla (DONE)

Päivä 2:

Helppoa:

Kameran sitominen pelaajakappaleeseen (parent ja child) (DONE)

Touch-sensorin käyttö kappaleiden törmäyksessä (DONE)

Äänen soittaminen (DONE)

Kappaleen poistaminen näkymästä pelin aikana (DONE)

Vaikeampi osuus:

Pelitilanteen lataaminen tiedostosta (DONE)

Päivä 3:

Helppoa:

Hiiren klikkailulla suoritettavat toiminnot mihin tahansa kappaleeseen, esim.

Palloihin, Steering-actuator (DONE)

Vaikeampi osuus:

Kahden tietokoneen välinen jutteleminen netin kautta pythonin avulla (DONE)  
(UDPPort80Recv ja Send)

Päivä 4:

Helppoa:

Kappaleen liikkeen tuottaminen luurakenteella (DONE)

Vaikeampaa:

Menneiden asioiden kertausta ja epäselviksi jääneiden selvittelyä

Inventaario poimituille kappaleille?

Päivä 5:

Helppoa:

Runtime-tiedoston luominen pelistä (Pelin käynnistäminen ilman Blenderiä) (DONE)

Vaikeampi osuus:

Kappaleen muodon muokkaaminen python-skriptillä