**Namn:** Emil Olofsson

**Specialiseringsarbete:** **Specialiseringsbeskrivning:**

Nodscriptingsystem för gameplay.

**Tidsplanering per vecka (specifiera 2-5 tasks per 10 h):**

Vecka 1 (10 h):

* Planering
* Välj hemside-lösning
* Titta på tidigare portfolios

Vecka 2 (10 h):

* Fixa variabel manager
* Beskriv vad jag gjort i tidigare projekt
* Sätt upp hemsida
* Börja skriva CV

Vecka 3 (10 h):

* Get-nod för variabler
* Set-nod för variabler
* Search-funktion för nodtyper i editor
* Studera drag/drop-funktionalitet för GameObject/andra objekt

Vecka 4 (10 h):

* Om möjligt: implementera drag-drop funktionalitet
* Lägg in projekt i hemsidan
* Få feedback på editor – dokumentera och reflektera över eventuella implementationsstrategier.

Vecka 5 (20 h):

* Starta command pattern för nodeditorn (tracka input från användaren för att kunna undo/redo)
* Polera hemsida
* Försök implementera dynamiska noder (noder med dynamiska pins)

eller

* Custom Event noder

Vecka 6 (20 h):

* Undo-button (connectad till Command Pattern)
* Redo-button (connectad till Command Pattern)
* Type-erase nod-funktionerna (spara ner funktioner som void\*)
* Polera CV
* Polera hemsida

Vecka 7 (20 h):

* Försök tråda bakomliggande system för exekvering av noder
* Implementera grouping i nodeditorn (att man kan ha nodgrupper)
* Polera hemsida
* Beskriv specialiseringsarbete för portfoliot

Vecka 8 (20 h):

* Polera CV
* Polera hemsida
* Polera kod