**Namn:** Emil Olofsson

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

Nodscriptingsystem för gameplay. Användningsområdet för scriptningen är att kunna skapa scriptade events och annan gameplay-relaterad logik. Editor-funktionalitet ingår också i projektscopet.

Systemet ska skapas i FraktalOktav (gruppens projektmotor) och ImGui/ImNodes ska användas för implementation av editor-funktionalitet.

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

Vecka 1 (10 h):

* Planering
* Välj hemside-lösning
* Titta på tidigare portfolios för att få inspiration

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 i ImGui för GameObject/andra objekt

Vecka 4 (10 h):

* Om möjligt: implementera drag-drop funktionalitet
* Lägg in projektbeskrivningar 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)
* Länka saker i hemsidan
* Försök implementera dynamiska noder (noder med dynamiska pins)

eller

Vecka 6 (20 h):

* Undo-button (connectad till Command Pattern)

Redo-button (connectad till Command Pattern)

* Custom Event noder
* Polera CV
* Polera hemsida

Vecka 7 (20 h):

* 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

Wishlist (om tid finns):

Type-erase noder (spara ner funktioner som void\*)

Tråda exekvering av noder.