**Log**

Dato: 05-02-2018

*Plan:* I dag tog jeg til badeland. Før jeg blev placeret i badelandet fik jeg lavet Roll a Ball tutorialen på unity learning. Min plan for den kommende tid i unity er at gå i gang med at lave Tank tutorialen som jeg synes ser spændende ud hvor der også er multiplayer i. Jeg har brug for at få mere viden på flere niveauer i forhold til unity og visual studio delen med c# før jeg kan bidrage med noget til dem som ved en del om det i forvejen.

*Process:*

Jeg lavede part 1 af tank spillet.

*Refleksion:*

Det er startede fint og det lader til at, det er en gennemarbejdet turtorial hvilket jeg er glad for.

Dato: 08-02-2018

*Plan:*

Jeg vil arbejde videre med tank spillet på part 2 som er tank prefab og støv fra tanken.

*Process:*

Jeg lavede part 2 af tank spillet som var opstart af at sætte en tank prefab og få noget støv bag ved den når den kører.

*Refleksion:*

I dag har været en lang vente dag… Fordi alle grupperne skulle præsenterer det de har nået også os andre i badeland skulle vente. Det var super viden fra os andre men det varede alt, alt for lang tid. Men udover det så var jeg på kontoret og fik mere viden om top-up’en til webudvikleren som var super godt. Udover den lange ventetid for os andre så fortsætter jeg med tutorialen og der er ikke opstået nogen komplikationer endnu da det er fint materiale at følge.

Dato: 12-02-2018

*Plan:*

Jeg vil arbejde videre med part 3 og 4 af tank spillet som er camera control og tank health.

*Process:*

Jeg fik arbejdet videre med part 3 som var camera control så når tanken bevæger sig så flytter kameraet sig med tanken og part 4 med tank health bar som bliver vist under tanken som kommer til at gå fra grøn til rød når den er død eller tæt på at dø.

*Refleksion:*

Der er ikke så meget refleksion over denne dag, udover at jeg får noget til at virke, hvilket er super rart. Jeg har ligget syg siden fredag morgen og er stadig syg i skrivende stund så jeg måske ikke har nået en video mere end jeg burde men det er der ikke noget at gøre ved.

Dato: 19-02-2018

*Plan:*

I dag var planen at fortsætte med tank spillet på part 5 men det er nu blevet mere eller mindre ændret da Jan ønsker vi skal lave et Worms 2d spil af os som er i “badeland”. Så planen for det er at vi skal undersøge hvordan man fjerner større og mindre dele af en sprite (billede(r)) i Unity til torsdag d. 22-02-2018.

*Process:*

Jeg søgte på google og youtube efter unity 2d destructible og fandt et forum post på unity’s eget forum: <https://forum.unity.com/threads/free-open-source-unity-2d-destruction.382416/> og to videoer på youtube på destructible 2d: <https://www.youtube.com/watch?v=jWIguMfN8Tg>. https://www.youtube.com/watch?v=TCHURmzfRT8.

*Refleksion:*

Jeg har talt med nogle af de andre om linksene og de mener også at det må være noget i den stil for at kunne “spise” større eller mindre dele af et billede(r) som beskrevet i de ovennævnte links. Jeg synes at Worms 2d er en god ide at lave et spil på for os andre som er i “badeland”, da det virker som om at det med hexagoner er på sin vis stukket lidt af fordi nogle dem som har erfaring med Unity eller bare generelt er bedre til at forstå og løse problemer meget hurtigt, så for os andre vil det nærmest kun være en hæmsko for dem at have os andre på “slæb”.

Dato: 22-02-2018

*Plan:*

I dag var planen at vi skulle tale med Jan om 2D Worms og det videre forløb for os i “badeland”.

*Process:*

Vi havde en times snak med Jan om 2D Worms som i udgangspunktet godt kunne have noget med bjørne og gøre. Der var 12-13 stykker som valgte 2D for at, lave noget i stedet for alle de her abstraktioner på hex spillet.

*Refleksion:*

Stephan, Nicklas og jeg valgte at tage det team som hed på nuværende tidspunkt “terrain” som skulle udforske hvordan man laver et terræn i et 2D spil og hvordan man får spist noget af banen ved sprites i Unity som skal være en lille demo til næste gang d. 26-02. Jeg syntes det lyder til at være et spændende spil som vi kan lave og som vi kan få noget ud af fordi indtil videre har der været meget snak omkring alt det her hex og abstraktioner som er super vigtigt for de andre men jeg syntes at vi kunne have fået lidt mere ud af dagen i dag ved at begynde at lave en lille demo af 2D Worms/Bears spillet end det egentlig blev til.

Dato: 26-02-2018

*Plan:*

Planen for i dag er at vi skal vise vores lille demo som vi er kommet frem til også skal vi have mere info om det videre forløb på vores hold - 2D Terrain.

*Process:*

Vi afholdte et møde med Jan om det videre forløb og han gav os en opgave til næste mandag d. 05-03-2018 hvor vi skal som minimum kunne have en form for en baggrund hvor der så bliver taget en bid også en aktør så vi kan teste om man kan gå på det som er blevet spist.

*Refleksion:*

Jeg tænker det må være muligt at kunne få det til at virke og jeg vil gøre mit til at vi som minimum kan gøre det som Jan efterspørger.

Dato: 05-03-2018

*Plan:*

Vi skal fremlægge Jan vores demo af vores del til 2D spillet - Terrain. Vi fik lavet en demo i løbet af ugen som var det Jan eftersøgte.

*Process:*

Jan var syg fik jeg at vide af de andre selvom jeg også selv er syg med hård influenza.

*Refleksion:*

Jeg tænker Jan, måske kommer torsdag og der må de andre vise det vi er nået frem til. Jeg kan kun prøve på at blive rask, så jeg kan være klar igen. I forhold til vores demo til Terrain så har vi lige meget credit for at, vi er kommet så langt som vi er kommet med det. Jeg kan godt se det var super godt at få Istvan med på holdet da han har erfaring fra tidligere projekter i Unity.

Dato: 08-03-2018

*Plan:*

Jeg er stadig syg med hård influenza så der er ikke noget nyt. De andre må vise hvad vi er nået frem til.

*Process:*

Stephan var den eneste som dukkede op fra vores hold og han havde en snak med Jan. De blev vist enige om at købe en assert fra Unity store som kunne hjælpe os.

*Refleksion:*

Der er ikke så meget jeg kan gøre end at blive rask. (ved ikke om Jan har set vores foreløbige resultat med 2D Terrain).

Dato: 12-03-2018

*Plan:*

Jeg er stadig syg med hård influenza så der er ikke noget nyt.

*Process:*

Syg… (Jeg fik afvide via mail at jeg er på et nyt team (Level generation PNG Export) sammen med Stephan men forstår ikke konteksten af det Jan ønsker derfor har jeg skrevet en mail til ham som jeg håber han svare på for ellers ved jeg ikke hvad han mener med det vi skal lave til d. 19-03-2018)

*Refleksion:*

Der er ikke så meget jeg kan gøre end at blive rask. Jeg håber Jan svare på min mail så jeg kan få en opklaring på det som er sket mens jeg har været syg.

Dato: 19-03-2018

*Plan:*

Skrivning frem og tilbage med Jan og Jonas fik vi aftalt at, Jonas kigger på det vi skal have klar til i dag da Jonas er “teamleader” på PNG Export. Vi andre har undersøgt PNG encoderen og fået lavet en demo af den men den virker ikke 100% da det PNG billede den laver ikke er transperant.

*Process:*

Vi fremviste det vi havde opnået hos Jan og klassen. Vi havde opnået random level generation men havde problemer med at få det transperant og destructible. Stephan og jeg fik til opgave at arbejde med tile map da Jonas og Rune arbejder videre med det vi kom frem til i første omgang.

*Refleksion:*

Stephan og jeg skal have en demo klar af tile map til torsdag og vi har i hvert fald en ide om hvordan vi vil gøre det men jeg kan godt være usikker på om det bliver klar til torsdag da vi begge ikke har lavet noget lignende før.

Dato: 22-03-2018

*Plan:*

I dag skal vi fremvise vores resultat af vores grid tile map for Jan. Det virker men der er nogle problemer med det som vi må tale om også håber jeg at der måske kunne tilføjes en person til vores sub team som har viden på området da denne del af spillet er meget centralt og vi mangler et skub i den rigtige retning for at få det til at virke som vi ønsker det.

*Process:*

Vi viste fælles, vores resultat til Jan med tile map. Han synes det var fint men ønskede noget mere end det vi havde leveret. Vi fik afvide at vi skal arbejde videre på tile map så vi kan få lavet det her autogenereret map som også skal være destructible til næste gang.

*Refleksion:*

Pt. ved jeg ikke hvordan vi kommer videre med tile map. Jeg synes jeg gav et godt forsøg med den del af tile map som vi er nået indtil nu og jeg har brug for at få nogle personer på som ved mere om Unity og C# end jeg gør, for netop at vi komme videre med processen og jeg håber at Peter og Jonas som er “teamleaders” kan bruge det der er lavet indtil videre og forbedre det så vi kan nå det mål om at få lavet et komplet autogenereret map som også er destructible. Jeg har givet en liste over nogle af de ting jeg tænker forhindre os i at komme videre til Jonas da han er “teamleader”.

Dato: 05-04-2018

*Plan:*

Vi skal fremvise vores resultat af binary generated png map i pixels som også skulle være destructible og som vi i fællesskab har lavet hen over påskeugen. Dvs. Jonas, Peter, Stephan, jeg og Dogan. Vi har droppet tilemap da ingen af os fandt ud af noget relativt kort tid efter vores sidste møde og gik videre med det Jonas havde arbejdet på for nogle uger siden som var et map i pixels. Vores mål var at få mappet destructible, export til png og at det var destructible i de polygoner så hvis man ødelagde noget af det, så det røg ned i bidder.

*Process:*

Der var et par stykker som ikke mødte op fordi de var syge men vi fremviste vores resultat for Jan og Tobias. Det virkede efter hensigten at den gemte det map som et png og at den var destructible på mappet så når man klikkede med smadret noget så kunne de polygoner som sad sammen godt falde fra hinanden og ryge ned på andre steder på mappet. Jan syntes at vi var kommet længere og synes godt om ideen om at skrotte tilemap. Han gav os en ny opgave at arbejde videre på det og at det kunne blive lidt mere automatiseret i stedet for, som det er lige nu at det er det samme billede hver gang man trykker på play knappen.

*Refleksion:*

Jeg syntes at vi er kommet længere og jeg er glad for at vi kom videre med noget vi kan bruge i form af pixel mappet som kan gemmes til png og som er destructible. Jeg er også glad for at vi har skrottet tilemap da jeg har givet mit bud på en løsning eller en form for oplæg til det men ikke kunne komme videre med det eller kunne se en løsning for mig. I den nye opgave vi har fået håber jeg vi fælles kan arbejde videre med en løsning til problemstillingen af det kunne være lidt automatiseret og måske at der er en forskellighed end kun det samme map for hver gang.

Dato: 09-04-2018

*Plan:*

I dag skal vi vise hvad vi er kommet videre med vores pixel map - “Procedural Cave Generation”:

<https://unity3d.com/learn/tutorials/projects/procedural-cave-generation-tutorial/cellular-automata>

Jonas og jeg har talt på slack om det videre forløb af hvordan vi forbedre det. Jonas har også skrevet på slack at de andre skulle se den første video om “Procedural Cave Generation” til i dag. (Vi har stadig det med tilemap som måske skal diskuteres men jeg tror den er lagt i graven).

*Process:*

Jan er syg. Undervisningen er aflyst. Vi skal aflevere det vi har til Jan på mail.

*Refleksion:*

Jan er syg. Undervisningen er aflyst. Vi skal aflevere det vi har til Jan på mail.

Dato: 16-04-2018

*Plan:*

I dag skal vi vise hvad vi er kommet videre med vores pixel map - “Procedural Cave Generation”:

<https://unity3d.com/learn/tutorials/projects/procedural-cave-generation-tutorial/cellular-automata>

*Process:*

Vi havde ikke noget nyt at vise men nu er tingene blevet ændret til at vi skal lave vores eget lille spil i den sidste tid. Så Bears spillet er lagt i graven nu. Vi har talt med Jan om at lave et jump game - Stephan og mig.

*Refleksion:*

Jeg er glad for at vi har lagt Bear game i graven og vi kan lave et eller andet jump game så vi får noget ud af den sidste tid.

Dato: 19-04-2018

*Plan:*

Vi skal arbejde videre med vores jump game.

*Process:*

Vi fandt ud af hvordan man tegner tiles og gør dem solide på vores scene.

*Refleksion:*

Jeg tænker vi skal have en aktør som kan hoppe og gå til højre og venstre på vores tiles.

Dato: 23-04-2018

*Plan:*

Vi skal arbejde videre med vores aktør så vi kan hoppe og gå til højre og venstre på vores tiles. Vi har også en del idéer om hvad vi ellers kunne lave i spillet såsom en counter, fælder mv.

*Process:*

Vi fandt ud af hvordan vi fik lavet et script så vores aktør kan hoppe og gå til højre og venstre samt ligge nogle gems ud som vi kan gå ind i så de forsvinder.

*Refleksion:*

Vi skal have lavet en counter som tæller gems op. Måske en boost af en art så man kan løbe hurtigere eller noget i den stil. Vi har også talt om nogle “monstre” og måske nogle secrets eller puzzles for at komme videre på banen samt animationer på vores aktør. Jeg tænker det er noget vi godt kan finde ud af dog er jeg usikker på hvor lang tid dele af de ting vil tage for at få det til at virke.

Dato: 30-04-2018

*Plan:*

Vi skal vise det vi er kommet frem til for Jan og vi har fået sat nogle ekstra features på spillet end sidst. De features var spikes, counter, mure hvor man skal samle en nøgle for at åbne og flere baner.

*Process:*

Jan var der ikke da vi skulle vise det så vi skulle fremlægge det for Tobias og de andre i klassen. Tobias syntes det var fint og han havde ingen bemærkninger.

*Refleksion:*

Jeg synes spillet er godt på vej og vi flere ideér som vi gerne vil implementere såsom booster og modstandere.

Dato: 03-05-2018

*Plan:*

Der var ikke fremmøde point i dag så jeg brugte tiden hjemme på spillet i stedet for at møde op.

*Process:*

Jeg har siddet og rodet med booster som er et sonic ikon og det har jeg fået til at virke dog bliver selve spriten ikke fjernet med det samme men efter 4 sekunder. Jeg bruger corutine til booster scriptet når spilleren kollidere på spriten. Jo flere man når at tage af boosterne på de 4 sekunder kan man få vildt meget speed i op til 4 sekunder.

*Refleksion:*

Jeg synes det er vildt fedt at jeg har fået boosteren til at virke dog kunne jeg godt lige bruge lidt hjælp til at få fjernet spriten med det samme eller få den til at blinke når man har kollideret med den. Jeg tænker at vi skal have nogle modstandere på banen og se hvad vi kan gøre med dem.

Dato: 07-05-2018

*Plan:*

Vi skulle vise det med boosteren som primært til Jan i dag men undervisningen var aflyst og derfor ikke fremmøde.

*Process:*

Jeg arbejder videre på modstandere som primært.

*Refleksion:*

Det er lidt irriterende at, der er en del gange hvor undervisningen er aflyst men der er ikke så meget at gøre ved det. Jeg skal bare arbejde videre på spillet så skal det nok blive godt.

Dato: 14-05-2018

*Plan:*

Vi skulle vise Jan det vi havde opnået indtil videre med ShakalPixel inkl. modstandere.

*Process:*

Vi skal kigge på om vi kan nå at lave en boss med corutine eller instantiate her i den sidste tid.

*Refleksion:*

Jeg synes vi er kommet ok langt med spillet og jeg tænker det godt kan lade sig gøre med en eller anden form for boss som har nogle “stadier” eller lignende som skifter efter noget tid. Jeg er også glad for at Jan synes det var fint det vi havde fået lavet og at vi havde fået produceret noget til eksamen.

Dato: 17-05-2018

*Plan:*

Jeg arbejdede hjemmefra på det sidste af spillet med boss level.

*Process:*

Jeg fik ordnet det sidste på boss level’et med at kunne få spawnet flere bosser efter et antal sekunder som man skal løbe forbi for at klare det sidste level. Brugte instantiate til at få lavet en enemyspawner som bruger en boss prefab som så laver clones. Så har jeg finpudset de sidste små detaljer som giver noget ekstra juice.

*Refleksion:*

Jeg er glad for jeg er færdig med spillet og jeg kan fokusere på at lave mit powerpoint til eksamen samt at jeg kan uploade denne log til moodle. Jeg har lært en del af det her forløb men jeg synes også at vi har brugt alt for meget tid på alt muligt på det bears game, i stedet for at man lavede små grupper af 2-4 personer som lavede deres eget spil, hvor man klart kunne få meget mere ud af det man nu opnåede og man satte barren selv for hvor meget man ville have ud af det men naturligvis med et minimum af indhold. Det her fag har været en meget rodet process.