

Specialiseringsplan for Christoffer Frede:

Emne

udgive spil til Android evt. ved at deploy fra unity – testes på Samsung galaxy 2.

Indledning

Jeg begyndte på at programmere et terninge-spil i java for et halvt års tid siden. Jeg er næsten færdig med de mest basale features i spillet, dog mangles en udvikling af en state-machine. Det ville være oplagt at tilføje en algoritme til AI, så det er muligt at spille Singleplayer. Udviklingen indtil videre er foregået ved at jeg bare er gået i krig med at kode. Så derfor ville det være oplagt at give Design og planlægning af selve spillet en overhaling ved at bruge værktøjer som evt. bliver tilgængelige fra Game-modulet. Det kunne også være spændende at videre udvikle spillet, da det er et ret simpelt terninge-spil. Det kunne evt gøres ved at blande genrer og stadig beholde features fra det oprindelige terninge spil. I forbindelse med det som skal gå ud over de to kurser, tænker jeg lidt på noget i forbindelse med noget analyse af digitale salg til spil. Altså finde ud af hvordan man sælger digitale ting i sit spil og opnår profit på den måde på google play.

Problemformulering

- Udvikle og kode et spil i JAVA som skal udgives på Google Play ved hjælp af Unity
- Hvilke design værktøjer skal der bruges ?
- Finde en løsning på videre udvikling af spillet
- Hvordan udgives spillet fra unity til android

Løsning

- Bruge design værktøjer fra Game-modulet
- Brainstorms til at finde genrer at blande spillet med og derefter valg ud fra hvad der virker mest spændende at lave
- Bruge unity community til at finde oplysninger om deployment eller oplysninger fra undervisning

Aktiviteter

Planlægning

Design

Færdiggørelse af statemachine

Kode

Deployment

Valg af salg-strategi på google play