Hej Mogens.

Jeg har lige et spørgsmål vedrørende mit speciale. Det har været sværere at arbejde med Unity end jeg havde regnet med. Og jeg har slet ikke nået så langt som jeg gerne ville. Det vil sige at jeg ikke har kodet en ny statemachine og AI. Problemet har været at opbygge projektet i Unity og lave en arkitektur der passer til det, samtidig med at det er dynamisk og nemt at udvide. Jeg har også haft problemer med objekt referencer i Unity, da de ikke findes per default, når man bare drag and dropper gameobjekter ind i projektet. Så derfor har jeg været nød til at finde ud hvordan jeg opretter referencer mellem de forskellige gameObjekter. Men jeg tænker at alt det krudt som jeg har brugt på at lave arkitekturen og gøre det scalerbart, så er det emne som går ud over de 2 kurser ?

Mvh Christoffer