PROJEKTIN ESITTELY

Projektin toteuttaneet henkilöt

Oskari: Projektin pohja, palapeli, Github vastaava.

Hanna: Muistipeli ja dokumentointia, viestinnän kehittämistä Google Driven kautta.

Petra: Suunnitteli ja toteutti päävalikon ulkoasun, piirsi kuvakkeita ja painikkeita. Petra tuli myöhemmin mukaan, joten häntä ei ole projektisuunnitelmassa mainittu.

Nanette: Ulkoasu ja raportointi

Vastasiko lopputulos alkuperäistä aihetta ja mielikuvaa

Lopputulos vastasi alustavia suunnitelmia, kaikkea ei kuitenkaan ehditty tekemään. Esimerkiksi pelaajan kehityksen seurannan osioon ei jäänyt aikaa teknisten ongelmien vuoksi. Muistipelistä löytyy osio, jossa 6 parasta tulosta ja aika, jolloin tulos on saavutettu. Tämä tulee esille, kun peli loppuu.

Alkusuunnitelmat ja mallinnukset

Ohjelman toiminta pääpiirteittäin oli selvä ja se, mihin pyritään. Alkusuunnitelmat ja mallinnukset olivat kuitenkin erittäin hankalia tehdä, koska emme osanneet käyttää Unityä paitsi Moodlessa olevien tehtävien verran. Tieto/taitomme ei riittänyt suunnitteluun. Nyt kuitenkin olemme perehtyneet Unityn käyttöön ja Unityn tarjoamiin metodeihin ja luokkiin. Aika ei riittänyt suunnitelmien tekemiseen uusiksi.

Varsinkin näin pelkästään etänä tehtynä, kun kommunikointi oli pelkkää viestien kirjoittamista, suunnitelmat olivat erittäin tärkeässä roolissa. Näin kaikille tuli käsitys, mitä ollaan tekemässä, miten ja missä ajassa. Aikataulu oli todella tärkeä. Vaikka kaikki suunnitelmat eivät olleet täydellisiä, eivätkä toteutuneet aivan tarkalleen, niistä oli apua yhteisen kuvan muodostamiseen. Niistä tuli pohja, jota voi muokata aina paremmaksi

Olisi pitänyt pohtia yhdessä enemmän, mitä yhteisiä elementtejä minipelit sisältävät. Painikkeet ja kuvat olisi pitänyt olla etukäteen yhteisesti tehtyinä ennen kuin aloimme erikseen itsenäisesti tekemään pelejä. Pelkona kuitenkin oli, että jos suunnitteluun menee liikaa aikaa niin lopulliseen tuotokseen jää liian vähän aikaa, etenkin kun emme ole ennen Unityä käyttäneet ja library ei ollut tuttu.

Projektin hyödyt

Opimme Unityn ja GitHubin käyttöä sekä C# ohjelmointia ja Unityn Scripting APIa. Opimme projektin eri vaiheet sekä suunnitelmien ja hyvän dokumentoinnin tärkeyden. Projektin määrittely ja suunnittelun perusteet tulivat paljon tutummaksi. Projektin aikana mietimme, miten suunnittelua ja mallinnusta olisi voinut parantaa.

Ryhmätyön toimiminen, viestintä

Yhteistyö toimi hyvin, mutta tiistain ja torstain discordtapaamiset olivat liian vähän. Ryhmästä saimme erityisesti apua ohjelmien käyttöön. Discordin viestittely ja kuvat olivat hyviä ja Google Driven tiedostot olivat hyvä keino tavoittaa ryhmän ideoita/ongelmia silloin kun Discordissa ei oltu paikalla tai asiat / ideat olisivat ”tukkineet” viestikanavan.

Olisimme voineet sopia tarkemmat ajat ohjeistetun opetuksen ulkopuolella tehtäviin projektin edistämisiin jolloin olisi saanut ryhmän tuen ja mielipiteet nopeammin.

Palaverien pitäminen ja suullinen viestintä olisi ollut tehokkaampi keino saada sama idea projektista jokaiselle. Myös tiedon jakaminen ja kysyminen olisi ollut helpompaa. Puhekanava olisi ehdottomasti nopeuttanut ja helpottanut keskustelua mutta teknisten ongelmien vuoksi se ei ollut mahdollista.

Olisi pitänyt tarkemmin kertoa ryhmässä, mitä kukin milloinkin oli tekemässä, koska roolitusta ei juurikaan ollut. Kukaan ei mm. halunnut johtaa ryhmää. Ryhmässä olisi pitänyt olla vastuuhenkilö kunnolla johtamassa projektia.

Ongelmakohdat ja yllätykset

Koska emme osanneet käyttää Unityä, aluksi tehdyt aikataulut ja suunnitelmat eivät pitäneet. Githubin kanssa oli jokaisella alussa ongelmia ja välillä niiden ratkaisemiseen meni koko tiistain tai torstain discordtapaaminen. Yhdeltä meni Unity kokonaan rikki, mikä hidasti entisestään projektia, koska ryhmässä oli tällöin enää vain kaksi henkilöä, joilla Unity toimi ja tehtävää oli paljon. Ryhmään tuli myöhemmin kuitenkin yksi lisää ja projekti saatiin loppuun paria ominaisuutta lukuunottamatta.