

Rapport - Slutprojekt

Inledning

Jag har som slutprojekt valt att göra ett spel som liknar ett MUD. Där man går från rum till rum och slåss mot monster, om man vinner mot monstret får man loot om man har tur, man får antingen ett vapen, en armor eller en potion. Statistik lagras och visas upp på min hemsida jag gjort på webbutvecklingen. Jag skriver allt i Java, där spelare, monster, vapen, armor, potions och stats är egna klasser. Jag har valt att göra just detta spel för att jag ville hitta något där jag kunde fokusera mer på logiken och mindre på grafiken, eftersom jag kände att jag ville utvecklas inom logiktänket i programmeringen, något jag tycker att jag gjort. Det jag skulle vilja utveckla är att man istället för att gå från rum 1->rum 2->rum 3, gå runt på en slumpad karta, med nycklar för att låsa upp dörrar osv, gärna med grafik liknande pokemon.

Bakgrund

Jag har skrivit mitt spel i Java och använt mig av migrations i Laravel för att göra min databasstruktur, med migrations kan man enkelt modifiera och rensa sin databas, något jag tycker har varit värdefullt under arbetsprocessen.

Planering

När jag planerade bestämde jag mig snabbt för att göra spelet textbaserat, och fokuserade därför mer på databasstrukturen. Min databasstruktur såg likadan ut i planeringsfasen som den gör nu, förutom att jag lagt till några kolumner i stats och player, detta för att jag inte visste vilka stats som skulle vara med.

eliren16 armor id : bigint(20) unsigned # player_id : int(11) # wear : int(11) # name : varchar(255) # defence : int(11)	eliren16 potion id : bigint(20) unsigned # player_id : int(11) # name : varchar(255) # healing : int(11)	eliren16 weapon id : bigint(20) unsigned # player_id : int(11) # name : varchar(255) # damage : int(11) # wear : int(11)
eliren16 players id : bigint(20) unsigned # name : varchar(255) # HP : int(11) # room : int(11) # weapon : int(11) # armor : int(11) # potion : int(11)		eliren16 stats id : bigint(20) unsigned # player_id : int(11) # name : varchar(255) # rounds : int(11) # kills : int(11) # deaths : int(11) # level : int(11) # maxRoom : int(11) # foundSwords : int(11) # foundArmors : int(11) # foundPotions : int(11) # destroyedItems : int(11)

Min planering när det gäller själva spelet gick fram och tillbaka, satt och funderade på att göra spelet med en random map där man kunde gå mellan olika rum, men valde till slut att gå från rum 1->rum 2->rum 3. Detta eftersom jag tyckte det var bättre att få ett fungerande spel och sen utveckla det till något mer komplicerat eftersom. Min arbetsprocess ser ut ungefär som jag tänkte, jobbade mig framåt del för del, först skapade jag spelaren, sen rummen, kopplade sedan ihop de båda så att spelaren kunde gå till nästa rum. Spawna sedan mobs och skapade fighting-mekaniken. Har sedan implementerat armor och potions och fått dem att fungera. Jag upplever att det underlättade att planera stort och jobba litet, det jag menar med det är att jag planerar något stort, ett stort spel med många funktioner och coola features, men börjar med att göra en förenklad version. Då man gjort den enkla versionen kan man lägga till funktioner så att man i slutändan kommer nå den stora produkten. Jag har arbetat på detta sätt och upplever att jag sällan varit tvungen att ta bort kod och skriva nytt, utan att jag mest skrivit nya funktioner och enkelt kunnat implementera i det man redan har.

Positiva erfarenheter

Det jag upplever har gått bra är mitt nya sätt att arbeta, dvs tänka stort och jobba litet. Har även planerat bra så har alltid vetat vad jag ska göra härnäst, men har även kunnat göra lite vad jag känt för, eftersom jag vet vad jag vill ha med i det stora spelet. Jag känner även att detta projekt fått mig att känna mig mer säker inom programmering, vilket jag tycker känns skönt, jag har i stort sett skrivit detta program utan att kopiera kod, så min förståelse för hur mitt program funkar är väldigt hög. Har aldrig jobbat med så här stora projekt inom programmeringen förut och jag har märkt hur många av de saker man lärt sig tidigare faktiskt spelar roll. När man har en `playGame()`

Negativa erfarenheter

Har inte haft så många negativa erfarenheter, det jobbiga var att få allt att stämma mellan hemsidan och spelet, var tvungen att byta namn på saker i databasen några gånger. Är inte mycket annat jag kommer tänka på nästa gång. Hittills har min arbetsgång varit jättebra, handlar bara om att lägga ner mer tid för att få klart resten av spelet. Eventuellt ha en bättre databasstruktur innan man börjar så man slipper ändra i efterhand.

Sammanfattning

Jag har lärt mig mycket under detta projekt, blivit säkrare i min förmåga att skriva kod och jag har hittat en arbetsprocess som funkar bra. Mitt spel kan utvecklas till något stort, eftersom jag har lämnat utrymme för utveckling, har inget som hindrar

en. Att lägga till grafik är ett stort steg för att få spelet att kännas mer professionellt. Sedan bör man lägga till ett kartsystem med rum och nycklar.

Här redovisar du dina slutsatser, erfarenheter och lärdomar. Reflektera över din produkt och dess/dina utvecklingsmöjligheter.

Vad kan vidareutvecklas och finns det utrymme att bygga vidare på projektet.