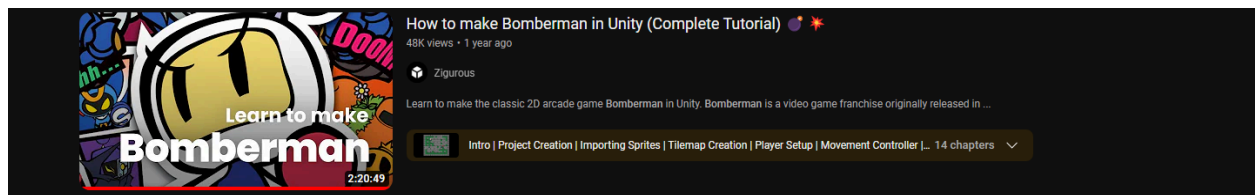


Bomberman

Det är den 5.2 och vi har blivit givna en ny uppgift. Bomberman.

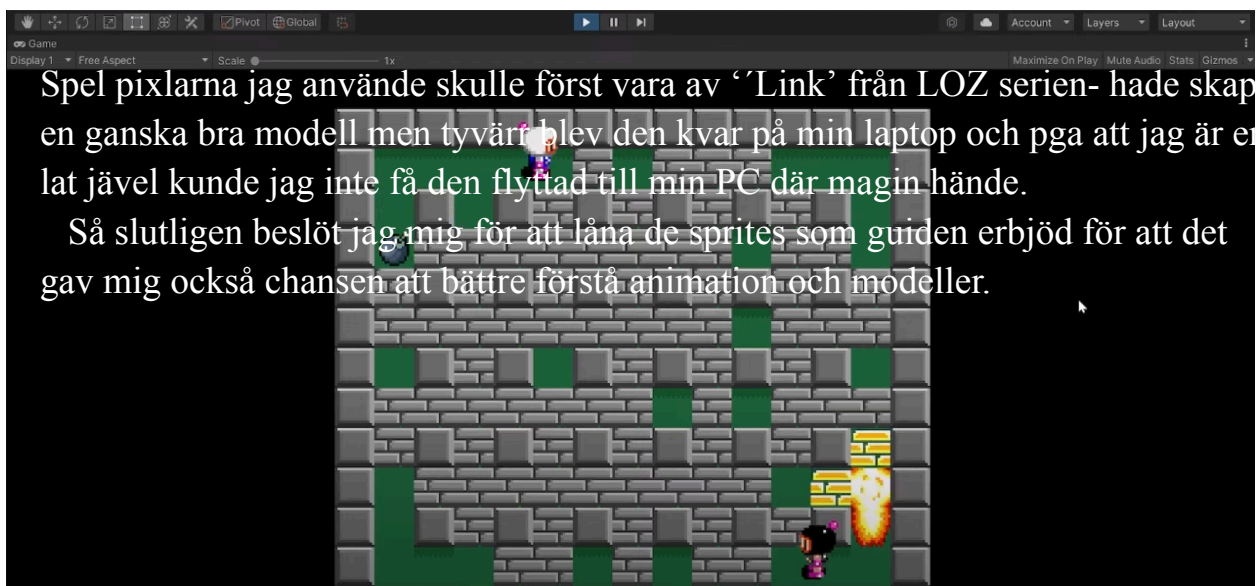
I min barndom spelade jag detta spel på min Nokia brick, bra minnen, så det var skönt att få lära sig hur spelet fungerar och hur man bygger upp den.

Denna uppgift var rolig, inte endast för att det var ett bekant spel, utan också för att det är ett populärt spel. Det tog inte länge förrän man hittade en giltig guide till byggandet av spelet.



Slutligen blev detta min handbok till framgång.

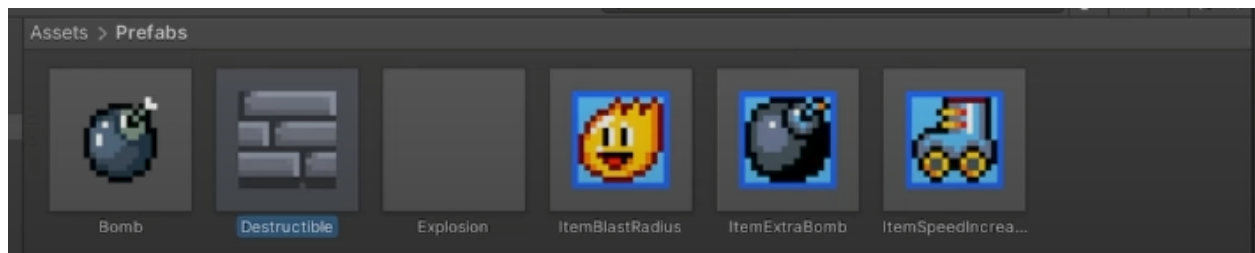
Fast det är en lång guide som håller en i handen medan man bygger spelet, så anser jag det inte som 'brain off mode'. Sant, all kod i mitt spel kommer från denna guide men mängden jag lärt mig inom unity settings, funktioner samt den kod jag skrev— bygger allting mot en djupare uppfattning och förståelse inom spel skapande.



För att skapa rörelse i detta spel använda jag mig av basen som var

```
5     public new Rigidbody2D rigidbody { get; private set; }
6     private Vector2 direction = Vector2.down;
7     public float speed = 5f;
8
9     public KeyCode inputUp = KeyCode.W;
10    public KeyCode inputDown = KeyCode.S;
11    public KeyCode inputLeft = KeyCode.A;
12    public KeyCode inputRight = KeyCode.D;
13
14    private void Awake()
```

Vilket är mycket lättare/simplare än vad jag snuskigt skapade i mitt racingspel där jag hamna manuellt gå in i unity och ändra settings för knappar.



I väga av de uppgraderingar man skulle tillägga i spelet, kom den guide även med hur man skapar 'movement speed boost' vilket låter helt jees.

Slutligen saker jag lärt mig:

Mycket bättre sätt att integrera movement horisontalt/vertikalt, uppgraderingar (speciellt hur man påverkar sin move speed) vilket jag kommer nog använda i framtiden. Hur man förstör terräng, hela systemet runt Tilemaps och dess användningar.

Kort sagt, en hel del lärde man sig från detta.