

Spelprogrammering

med folk från TGJ





Karlstad Innovation Park
(och Stora Enso)

Spelutveckling

- Spelutvecklings-Community
- Håller evenemang i Kronoparken varje månad

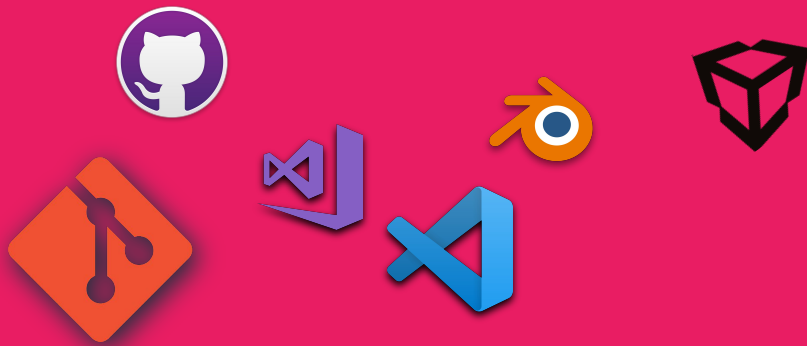
- Spelutvecklare sitter där
- Folk- och Yrkehögskola inom spel där också
- TheGreatJourney.se

Vad vi ska göra

idag och framtida
tillfällen

- få se hur spelutveckling ser ut från början till slut
(så kort och fort som möjligt)
- få lära er allt ni (minimalt) behöver för att **arbeta** med, **samarbeta** med, och även **lansera** ert **eget spel**
(så kort och fort som möjligt)
- komma igång med spelprogrammering i Unity
(så kort och fort som möjligt)

— — —



Se till att ni har:

(borde vara
förinstallerat)

- Unity
 - Blir inge unreal, tyvärr
- Visual Studio
 - eller Visual Studio Code, Rider, MonoDevelop, etc.
 - Helst med någon Unity plugin
- Blender
 - kanske vid ett senare tillfälle
- Github Desktop
 - eller SourceTree, GitKraken, Git for Windows, etc.
 - finns inbyggt liknande i Visual Studio också

För er som är nya:

<https://github.com/ErikHogberg/Globala2022.git>

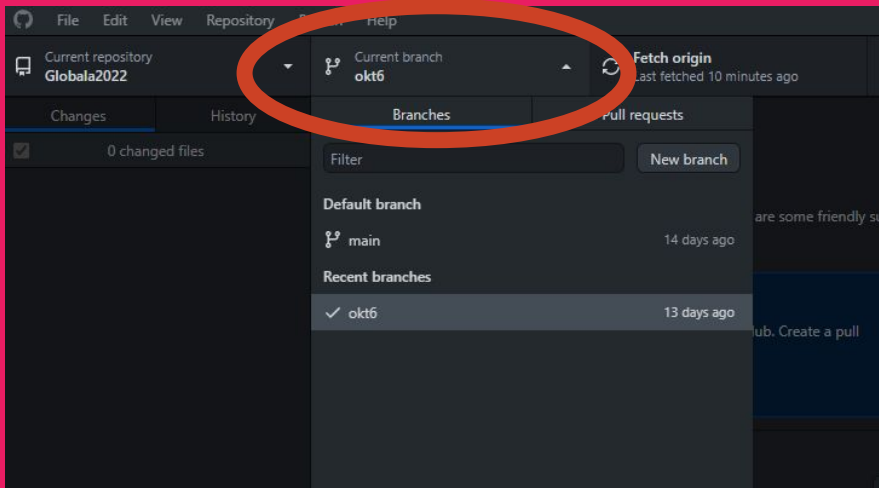
— — —

GitHub

— — —

- <https://desktop.github.com/>
- ni kan ignorera och skippa att skapa konto
- tryck clone och klistra in adressen ->
- Välj en bra mapp
- “fetch” söker efter nytt
- samma knapp blir “pull” när nytt finns, tryck för att hämta ned

<https://github.com/ErikHogberg/Globala2022.git>



Branching

Git
multi-dimensional
time travel

- i branch **okt20b** finns hur långt vi kom förra gången
- ni som är nya kan hoppa direkt in i den
 - eller om ni inte vill använda det ni tidigare gjort

Vad vi gjorde förra gången

— — —

6:e oktober

- ~~fick en eller flera kuber att röra sig~~
 - ~~med och utan fysik systemet~~
 - ~~tog bort gravitation~~
 - ~~läste rotation~~
- ~~skapade ett material och bytte färg på kuben~~
- ~~ändrade kameran så att vi kunde se djupet på kuben och världen~~
- ~~la till väggar att flyga in i~~

20:e oktober

- gjorde en bil av kuben
 - satte vikt-punkt
 - använde “Physic materials”
 - relativa kontroller (styrning med hjulvinkel)
 - gas och broms/back
 - la till gravitation igen
 - ändrade kameran
- la till ramper
- såg till att man inte kunde köra i luften

Vad vi kan fortsätta med att göra

— — —

- strukturera scenen med tomma objekt
 - högerklick -> "Create Empty Parent"
- lägga till en mållinje
- bygg en kul hinderbana
 - eller något vackert att bara köra runt bland
- gör en timer
- lägg till ett sätt att starta om spelet
- gör spelet paus-bart
- Byta till nyare Input System
- klicka på bilen för att tuta

- skapa egen bil i blender
 - och importera
- gör en shader i shader graph
- partikeleffekter i VFX graph
- lägg upp spelet på itch.io



The Great Journey



Karlstad Innovation Park
(och Stora Enso)

TGGJ

“Protojam” nästa helg!

Få hjälp med egna projekt! Gratis pizza 🍕 !

Skriv upp er på Discorden (finns på hemsidan)