

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)

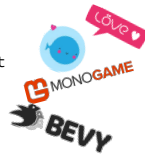
— — —

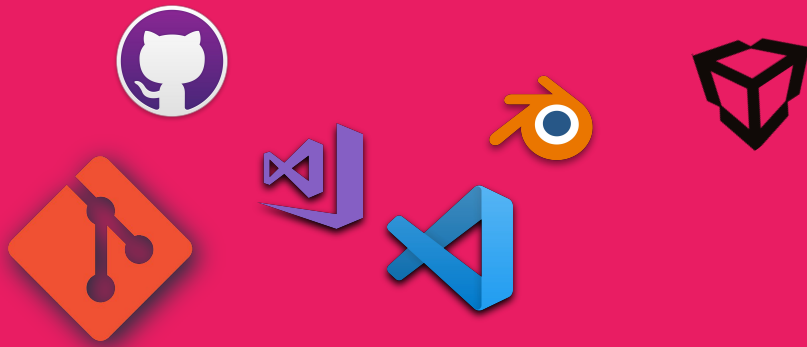
Spelutveckling

förr och nu

- Förr
 - som vilken annan mjukvaruutveckling:
 - välj ett språk
 - dra in libraries/frameworks som språket stödjer
 - koda en egen editor att skapa banor och lägga till GFX, VFX och SFX i
 - börja göra spelet
- Nu
 - välj en “engine” (spelmotor) med färdig editor
 - lägg till delarna du saknar med ett språk motorn stödjer
 - börja göra spelet

(att göra spel med “frameworks” är fortfarande vanligt och ofta mer effektivt på många sätt för att göra små spel)





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>

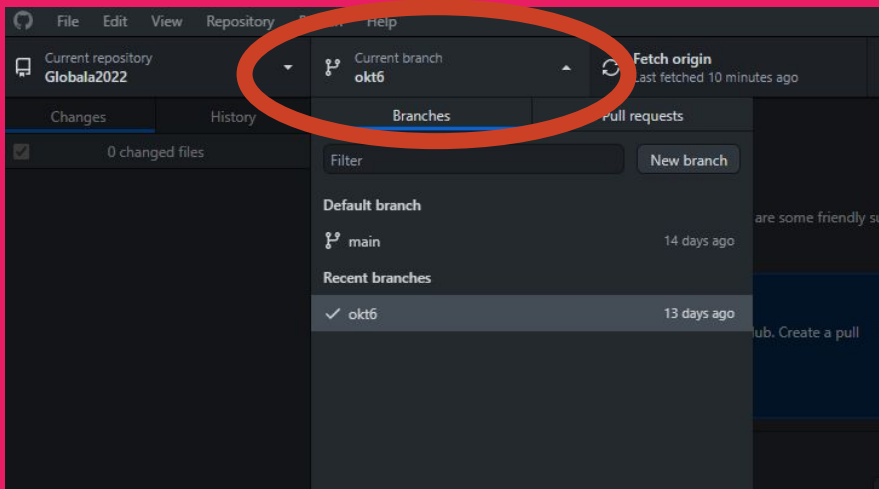
— — —

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

- Jag har gjort en ny “branch” med 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

— — —

- fick en eller flera kuber att röra sig
 - med och utan fysik-systemet
 - tog bort gravitation
 - låste 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

Vad vi kan fortsätta med att göra

— — —

- lägg till mark och sätt på gravitation igen
- lägg kameran “under” kuben för att få den att följa efter
 - eller lägg en “constraint” på kameran istället
- ge kuben “tank controls” så att den beter sig som en RC-bil
 - quaternion-matte :(
- gör så att den vet när den står på marken
- 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
- klicka på bilen för att tuta
- lägg upp spelet på itch.io



The Great Journey



Karlstad Innovation Park
(och Stora Enso)

TGI

- Spelutvecklings-Community
- Håller evenemang i Kronoparken varje månad
- kalender i vår discord och web

- Spelutvecklare sitter där
- Folk- och Yrkehögskola inom spel där också
- [TheGreatJourney.se](https://thegreatjourney.se)



The Great Journey



Karlstad Innovation Park
(och Stora Enso)

TGJ

Halloween-gamejam 28e till 30e oktober!
Skriv upp er på Discorden (finns på hemsidan)