

# Spelutveckling

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](http://TheGreatJourney.se)

# Vad vi ska göra

idag och framtida  
tillfällen

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

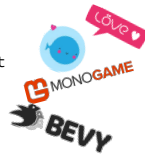
— — —

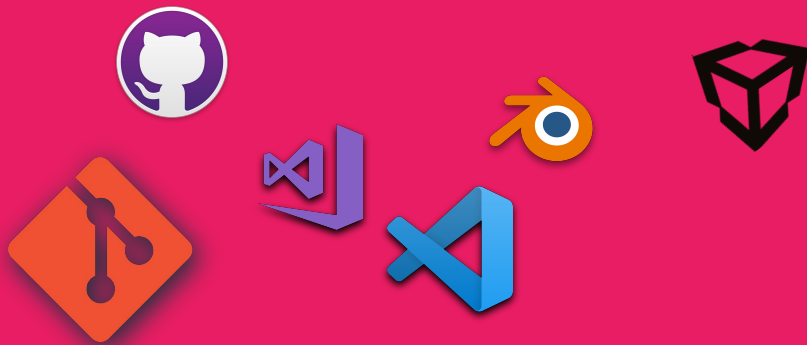
# Spelutveckling

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
- Visual Studio
  - eller Visual Studio Code, Rider, MonoDevelop, etc.
  - Helst med någon Unity plugin
- Blender
- Github Desktop
  - eller SourceTree, GitKraken, Git for Windows, etc.
  - finns inbyggt liknande i Visual Studio också

— — —

# Filer ni behöver:

[https://github.com/  
ErikHogberg/Klara2023](https://github.com/ErikHogberg/Klara2023)

OBS: Lägg inte filerna i  
OneDrive, Google Drive, etc.

Då går saker sönder i unity

— — —

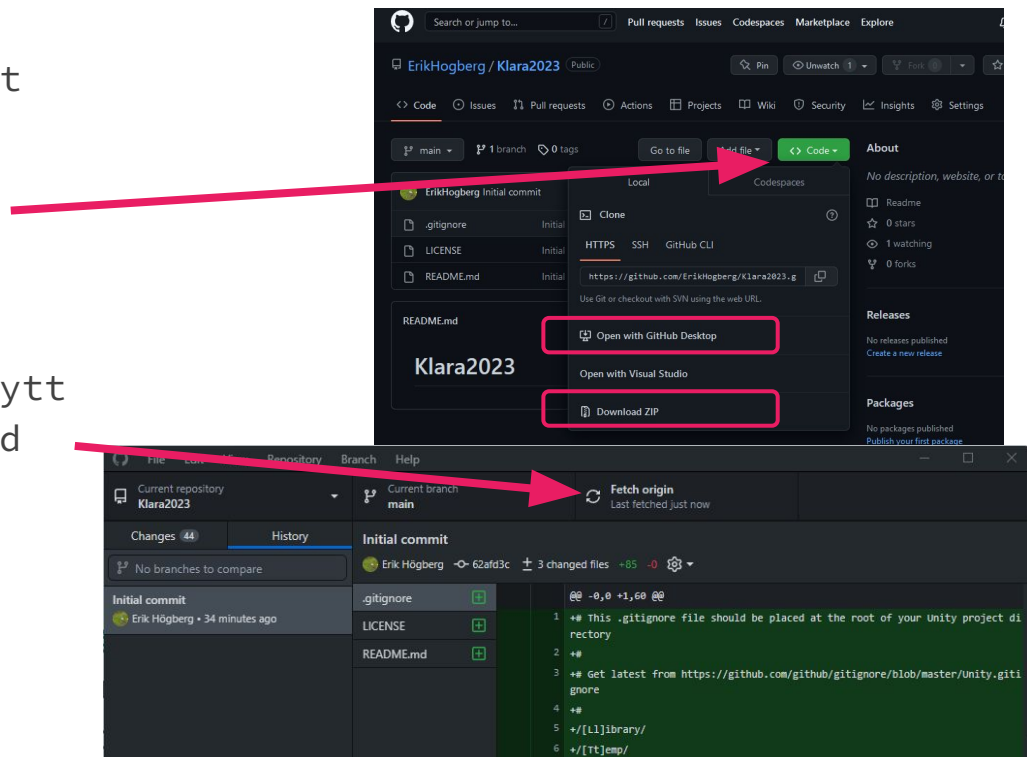
# GitHub

<https://github.com/ErikHogberg/Klara2023>

- <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

OBS: Lägg inte filerna i OneDrive, Google Drive, etc.

Då går saker sönder i unity



# Starta Unity

hur ni får in filerna i  
ett spel

OBS: Lägg inte filerna i  
OneDrive, Google Drive, etc.

Då går saker sönder i unity

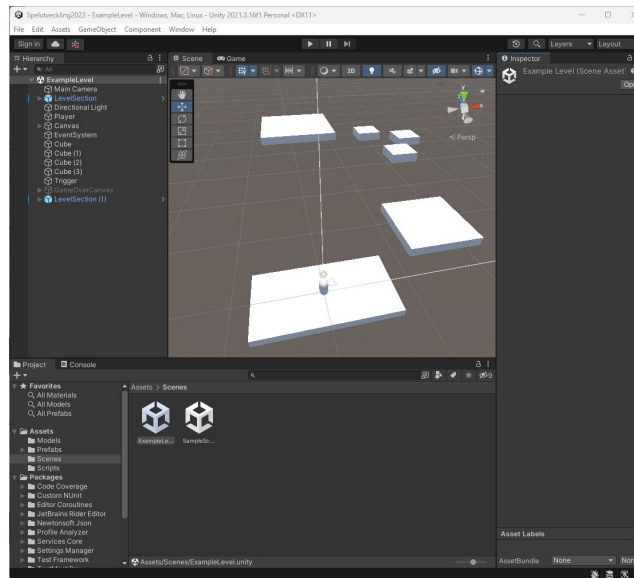
- Skapa ett unity-projekt
  - t.ex. i mappen med “Assets”
- flytta “Assets”-mappen  
in i projektet
  - den ska slås ihop med en  
existerande mapp med samma  
namn

— — —



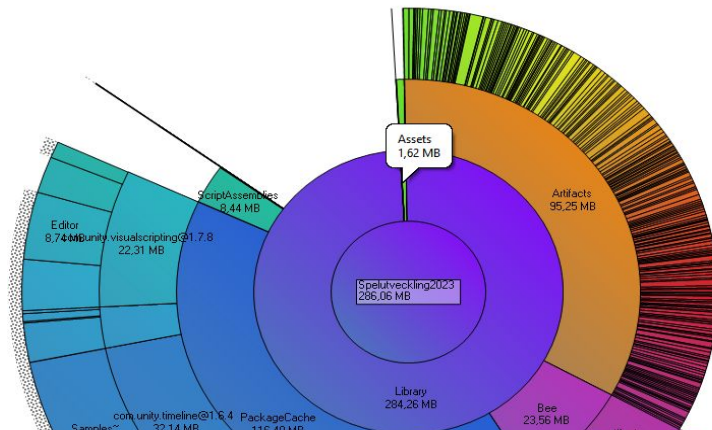
# Filstruktur på ett Unity-projekt

- ❖ “Root”
  - Assets
  - Library
  - Logs
  - Packages
  - ProjectSettings
  - UserSettings



“Library” borde aldrig flyttas mellan datorer;

den återskapas vid start från andra filer.

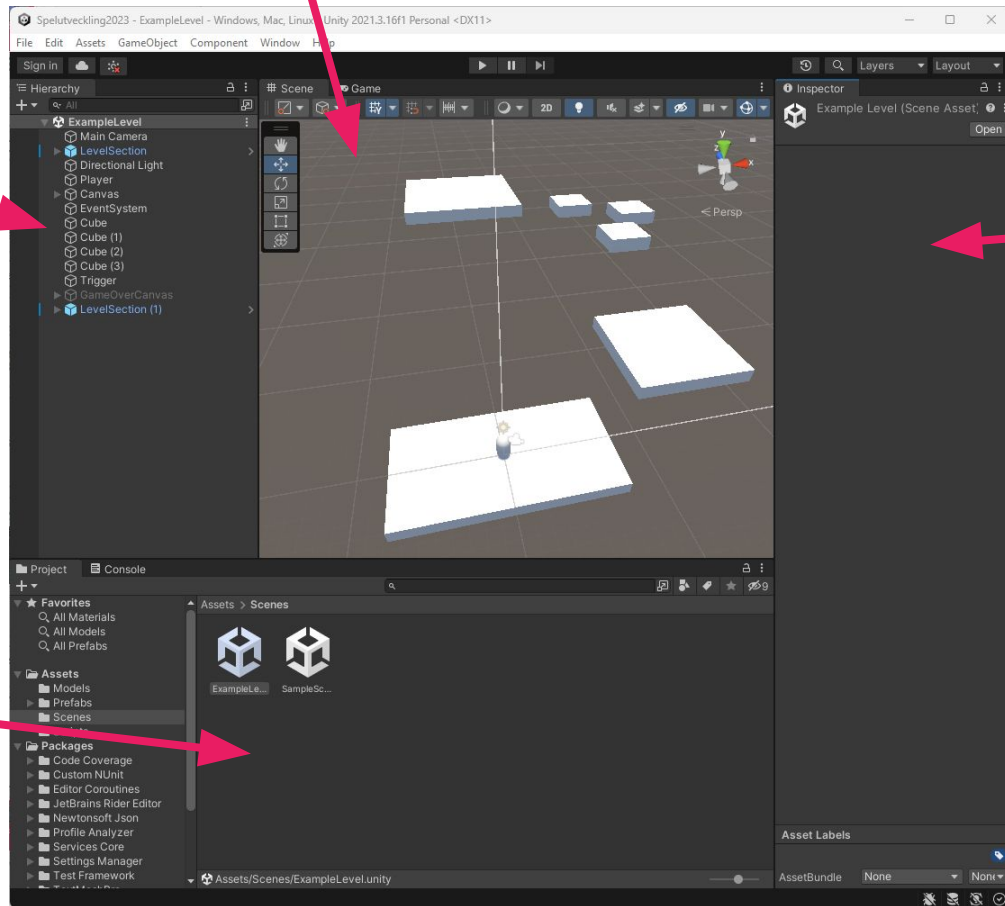


Scenen

Innehållet  
i scenen

Information  
och  
inställningar  
för markerade  
objekt i  
scenen

Filer





The Great Journey



Karlstad Innovation Park  
(och Stora Enso)

# TGJ

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

- Spelutvecklare
- Även Folk- och Yrkeshögskola inom spel
- [TheGreatJourney.se](http://TheGreatJourney.se)