NobelPopper!  
  
Det är det heta nya spelet av grupp B!  
(Introducera er)  
Det har bollar (que balls)  
Den har dynamit (que dynamit)  
Men viktigast av allt, så har den Alfred Nobel! (que alfred Nobel.)  
  
Nobel popper är en arkad typ av spel.  
Det är lite som om Asteroids och Breakout föll för varandra och hade en väldigt intressant helg nio månader innan.  
Då föddes en idé som ledde till att Alfred nobel fick sitt egna äventyr!  
  
I rymden som är så stor och massiv av sig, finner sig ingen annan än Alfred nobel som är påväg hem.  
Men när han kommer tillbaka till vårt solsystem, så ser han att hans ärkefiende Tom Cruise som anfaller jorden med hans egna uppfinning, dynamit!  
  
Alfred Nobel (Så hederful som han är) får sin ärkefiende att attackera honom istället för jorden.  
Men hans skepp är inte direkt dynamit säker..  
  
Så vad kan han använda för att skydda inte bara sig, utan hela jorden?  
Vapen?  
Mer explosioner?  
Jim den missförstådda vaktmästaren?  
  
Nej! Ingenting av det är tillräckligt för det här äventyret.  
  
Introducerar Anti dynamite ball 3000! [tm}  
Den är gjord av Acmes egna dynamit bortstötande material, långt eftersökt av en grå prärievarg.  
Den har också ett eget gravitations system så att den studsar precis som man förväntar sig, även i dom värsta miljöerna.  
Det nya materialet gör också så att bollen har över 20 procent mer studskraft än anti dynamite ball 2000!.  
Den är också 50% mindre chans att bollen exploderar! Perfekt för barn kalas!  
(varning: Grupp B hålls inte ansvarig om bollens explosion skulle resultera i skada, brännskador eller död. Batterier säljs separat.)  
  
Som ni lätt kan se i den här simulerade displayen så studsar dynamiten bort ifrån anti dynamite ball 3000! [tm] och sprängs på en säker distans.  
Yay!  
  
Men vad Alfred inte vet, är att Tom Cruise har själv investerat i Anti Dynamite Ball 3000! [tm] och skulle vår hjälte tappa kontrollen över anti dynamite ball 3000! [tm] så kan Tom Cruise själv använda den för att spränga jorden.  
Så vad ni än gör, tappa inte bort anti dynamite ball 3000! [tm]

Med anti dynamite ball 3000! [tm] så kan alfred nobel enkelt spränga dynamiten utan själv bli sprängd.  
Men glöm inte att inte bli träffad själv för att (que explosion) ja, ni ser..  
  
Förbeställ idag!!  
  
  
Men nu är det dags för lite mer allvarligare saker..  
Hur fick Alfred Nobel sitt egna äventyr i rymden?  
Följ med oss så ska vi berätta.  
  
I början så såg spelet helt annorlunda ut än vad det gör idag.  
Det var en typ av uppgradering av det klassiska spelet asteroids.  
Man flög runt i ett rymd skepp och mötte olika fiender som alla hade en egen form och färg för att visa vad den gjorde för något.  
Den blåa rektangeln hade ett fält runt sig som knuffade bort skeppet, medans den gröna triangeln hade ett fält som sög in skeppet.  
Det blev att alla fiender var lätta att urskilja sig ifrån och spelaren kunde enkelt veta vem som gör vad.  
Vi hade också en power up i form av en stjärna, vi var lite oens om vad den skulle göra, men majoriteten tyckte att den skulle göra spelaren odödlig i x antal sekunder.  
Skeppet attackerade genom att slänga dynamit på sina fiender, och när en fiende exploderade så var det en chans att en stjärna skulle skapas där den dog.  
Allting lät bra, men vi lade bara till fler och fler idéer istället för att hålla det simpelt, så tillslut så bestämde vi oss för att börja om på nytt.  
Plus så ville vi skilja oss mer ifrån spel som redan existerade.  
  
Vi diskuterade om vi verkligen skulle ha rymden som en miljö, och funderade om vi skulle byta till ett under vatten äventyr istället.  
Men vi kom tillbaka till rymden ganska fort ändå.  
Och då föddes idéen om att göra Alfred Nobel till en galaktisk hjälte.  
  
Här kan ni se våran första ”sketch” om hur vi ville att spelet skulle se ut.  
Det liknar slut produkten ganska mycket faktiskt, minus Alfred nobels fina tryne såklart.  
  
Vi började våran UML genom att lägga till alla klasser som vi trodde att vi skulle behöva.  
Det blev en ganska stor brainstormning att komma på vad vi verkligen behöver, och vad som skulle vara helt onödigt.  
Sedan så gick vi igenom dom vi hade lagt upp och dubbel kollade om det var någonting som fattades eller om någonting var onödigt ändå.  
Efter det var klart så gick vi igenom vilka ska som ska vara kopplade till varandra, som parent och child.  
Men vi blev inte riktigt nöjda med vårat första försök, så vi gjorde en ny lite senare som vi blev mycket mer nöjd med.  
  
Vi gick igenom vilka issues som behövs skapas, och i vilken klass dom skulle vara kopplade i.  
Sedan så skapade vi och delade ut issues så att alla hade saker att göra.  
Efter det så har allting varit magiskt.. ja.. nästan magiskt i alla fall.  
  
Vi har suttit och parkodat lite då och då via liveshare, och har faktiskt bara haft minimala problem med att få det att fungera ordentligt.  
Men för det mesta så vi alla gjort våra egna saker.  
  
Varje gång vi har haft några form av problem (efter att vi har gnällt på David), så har vi kunnat fråga varandra i gruppen efter hjälp.  
Vi har haft lite problem då och då, men helt ärligt så har det gått mycket bättre än väntat.  
  
Det finns ett par saker som hade kunnat vara bättre till nästa gång i alla fall.  
För det första märkte vi nära slutet att eftersom alla hade fokuserat på sina egna klasser så när vi skulle fixa någonting utanför våra egna klasser så blev det lätt att man blev förvirrad.  
  
Sedan så hade vi behövt jobba lite på kommunikationen i gruppen.  
Det har varit ett få tal gånger där vi inte har kunnat få tag i alla, och det skapade små problem här och där.  
Men det var ingenting farligt och allting löste sig i slutet.  
  
Vi var också väldigt snabba på att vilja ha många funktioner i spelet innan vi ens hade själva bas spelet.  
Det mycket lättare att försöka få själva basen klar först och sedan tänka på extra funktioner.  
  
Vi hade nog planerat vilka saker som faktiskt behövde vara egna klasser lite annorlunda.  
I slutet så hade vi några klasser som inte användes pågrund av detta.  
  
Sen så vet vi mycket bättre nu hur man jobbar med klasser, Typescript och Object oriented programming, så vårat nästa projekt kommer definitivt vara mer effektivt kodat och strukturerat.  
  
Trots allt det så är jag ändå stolt över hur allting blev i slutet.  
Vi tog en ganska simpel idé och skapade ett kul arkad spel, med en ”intressant” storyline.  
  
Vi har en kul huvud karaktär som blir anfallen av sin ärkefiende med sin egna uppfinning.  
  
Våran Karaktär som också är en paddel följer musen perfekt och kan enkelt bli styrd.  
Kollisionen fungerar också jätte bra.  
  
Vi har animation på dynamiterna, och till och med explosioner med ljud.  
Sedan så har också musik och en möjlighet att stänga av både musik och ljudeffekter.  
Och musiken är gjord av vår egna Victor!  
  
(Talk about the game)  
(Your own thoughts)