# Reflektion över FlashProjekt

Själva grund ideen bakom mitt spel, eller projekt från början var att göra något som var relativt enkelt (spelmässigt), men som jag samtidigt kunde utveckla mina kod/programmerings kunskaper undertiden. Dvs. något som inte var omöjligt men samtidigt inte bara var saker jag kunde.

Har helt klart förbättrat min förståelse för klasser och objektorientering inom programmering. Har även fått handskas med ActionScripts begrännsningar gällande GarbageCollection och dynamiska/automatiska borttagnings funktioner. Då jag fått ta del av ett antal memory leaks under utveckligen av mitt projekt. Har dock besegrat dom flesta/alla, och där med utökat mina kunskaper ännu mer både igenom att göra ett effektivare self tracking system i dom olika klasserna. Och ännu mer själv styre och användning av klasser och objekt orienterings biten.

Min process av utvecklingen är jag ganska nöjd med då jag delade upp kodningen i delar där jag först försökte skapa basic funktionerna till alla dom viktiga delarna och använde mig av mycket placeholders. Detta gjorde att jag lättare kunde omstrukturera efter behov om jag märkte att något inte alls var bra att göra på det sättet som jag hade tänkt mig från början.

Jag förde även en förändrings historik (changelog, lol), men detta började jag inte göra direkt vilket var lite dumt då det är väldigt användbart och skriva upp vilka förändringar man har gjort. Har även sparat builds hela tiden med jämna mellanrum så jag har kunnat jämföra hur saker fungerat tidigare och samt se i efterhand. Har även kunnat skicka ut dessa till folk så att jag har fått saker snabbt kontrollerade och testade lite medans jag fortsatte med annat. Så jag har haft ny feedback hela tiden.

Efter förfrågan och förslag har jag då också testat olika saker under utvecklingen, t.ex. vred jag på hp/shield/ammo barsen för att se om detta såg bättre ut istället för att låsa mig vid att dom skulle vara stående. Detta underlättade då även i att kunna skriva ut en fast summa vid mätarna så man kunde se hur mycket det faktiskt var.

En sak jag känner att jag antagligen borde ha gjort innan jag började skapa spelet är att ha satt upp lite begränsningar om hur stort eller hur mycket saker som skulle finnas med. Hade i och för sig en viss aning om vilka saker jag ville ha med från början. Men några extra saker kom med hela tiden vilket lätt kunde göra att ToDo listan blev längre och längre. Skadar väl i och för sig inte att ha många ideer och saker att kunna lägga till.

Bakgrunds storyn är jag ganska nöjd med, även ifall den är lite ’dum’ men ett simpelt space invaders ska väl inte ha en avancerad story. Hade några olika tankar kring storyn innan jag till slut skrev ner den slutliga och den har jag gjort små ändringar flertalet gånger på när jag skrev ner den, och även läst igenom den några gånger efter åt och gjort fler ändringar. Har dock ej haft någon som ’proofreadat’ den eller bett någon om förslag / synpunkter på den, vilket jag nog borde ha gjort. Men kände inte att storyn var det viktigaste för mig. Målet med den var mest att skapa en större spelkänsla och ’anledning’ till varför spelet utspelade sig.

Jag är hyfsat nöjd med mitt färdiga resultat, då jag uppnått det jag ville med att lära mig mer inom OOP, och klass hantering. Även lärt mig hantera Scener och hur dom fungerar i Flash samt några av deras begränsningar. Också nöjd med grafiken jag hittat till spelet och hur stabilt allt fungerar. Hade dock nog velat ’fine tuna’ spelet lite mer och lägga till lite fler typer av motståndare och skott.

Detta är dock inte så svårt att lägga till med kodens upplägg men är tidskrävande och kräver att jag hittar bra grafik som matchar resterande spel grafik.