# Reflektion, Orbis

Något jag lärt mig är att jag är en stor tidsoptimist! Detta då jag egentligen ville göra mer än vad jag dels hunnit eller åstadkommit. Vissa saker har berott på tid och andra på att jag kan vara alldeles för envis och därför lagt för mycket tid på att försöka fixa enstaka buggar.

Största problemet med mitt projekt var när jag skulle göra så att bollarna kunde studsa ”realistiskt”, då detta kräver en del mattekunskaper om vinklar osv. Så har jag fått göra en del efterforskning, spenderat massor av tid för att försöka få rätt på formlerna, även om jag hittade andra att använda till bas så fanns det små buggar i alla. Dels var det inte så lätt att tillämpa allas lösningar och vissa uppfyllde inte mina krav, medans andra var alldeles för laggiga.

I min brainstorming hade jag med massa fler saker som jag egentligen ville få in också men eftersom jag började lite väl sent, även om jag spenderat minst 40 timmars arbete. Så blev det svårt att få in det också på grund av att jag lagt för mycket tid på buggar.

Eftersom jag är dålig på grafik så har den varit låg prio, men för att få det lite snyggare så spendera jag lite tid på att fixa lite bilder photoshop/internet. Inte så värst snyggt men de lite bättre än bara flash rutor.

Har tyvärr ingen direkt changelog denna gången i stil med FireAway (MumA flash projekt) men källkoden har givetvis en SVN change log(versions system) med kommentarer efter varje commit.

Jag tycker i alla fall att jag fick ett rätt bra system på det hela, det är väldigt enkelt att lägga till nya block typer och banor igenom att ändra i en .xml fil som läses in när spelet startas. För enkelt distribution så valde jag att integrera .xml filen i flash filen när den kompileras. Annars kan man även ha den extern å då lägga till nya nivåer utan att spelare behöver uppdatera spelet/klienten.

Detta hade man då även kunnat göra så att man hade en version sträng i XML filen ifall man har den externt och då göra så att spelet hämtar en uppdatering ifall det finns nyare ute.

Jag hade egentligen velat lägga in så att ifall man förstörde olika typer av block så hände olika special effekter och en lätt lösning till det hade varit att i XML då skriva vilken funktion som ska anropas när ett block av den blocktypen förstördes. Så hade onHit() funktionen i block kunnat köra funktionen med det funktions namnet.

Ännu en gång har jag lärt mig en hel del actionscript och funnit mig tillbaka till nöjet att programmera. Jag har även insett hur mycket svårare det är att göra spel än program. Då det kändes svårare att göra detta än mitt projektarbete på vissa sätt.

Är inte helt nöjd med spelet på grund av buggarna, fick bli att prioritera bort en del av dem efter jag lagt mycket tid på dom utan någon lycka. Hade antagligen behövt göra om kollisions system för att få de att fungera.