

Alphaphobia Kurzfassung

Kurze Ausgangssituation

Wir wollten für das Modul 150 ein Spiel über Unity entwickeln. Einer von uns kannte sich schon gut damit aus während die anderen zwei noch relative Anfänger mit Unity waren. Wir wollten es also auch als eine Opportunität gebrauchen, um mehr zu lernen.

Umsetzung - Ergebnis

Wir haben für die Entwicklung Unity Personal gebraucht, für Code Management haben wir GitHub gebraucht, um unseren Code zu bearbeiten haben wir alle Visual Studio Code gebraucht, wir haben mit Branches gearbeitet, um untereinander kein Chaos zu bekommen und für das Arbeitsmanagement haben wir das Board auf GitHub gebraucht.

Wir haben probiert, so gut wie es ging, die Arbeit nach Fähigkeitsstufe aufzuteilen, so haben die zwei Anfänger oft miteinander an einem Computer «Pair-Programming» gemacht. So konnte diese zwei zusammen lernen und ausprobieren und wir minimierten die Zeit, welche gebraucht wurde, um Nachzufragen, so wollten wir verhindern, dass unser Unity Profi selber nicht mehr arbeiten konnte, weil er nur am Erklären war. So förderten wir auch mehr das selbst ausprobieren und testen, was uns am meisten beibringen würde.

Unser Ergebnis ist eine etwas in Richtung einer Techdemo. Es zeigt die wichtigsten Aspekte unseres Spieles. Man kann seinen Charakter steuern und Monster bekämpfen, dies ist offensichtlich sehr stark inspiriert von Pokémon. Da es uns aber nie darum ging ein Innovatives Produkt zu erstellen, sondern mehr darum Entwicklung mit Unity zu lernen und es für die Freude am Kreieren des Spieles, finden wir es doch ein sehr gelungenes Produkt in diesem Sinne. Es gibt ein Menü, welches sehr gelungen aussieht, mit dem wir auch sehr zufrieden sind.