Jet Jump Dokumentasjon

# Introduksjon

Jet Jump er et prosjekt utviklet & produsert i Unity-rammeverket. All kildekoden og «kunst» er open-source og ligger på GitHub. Jeg bruker GitHub som plattform for å kunne ha tilgang til all koden hvor som helst, men også for alle verktøyene de gir meg. Siden det er open-source, er prosjektet under GNU General Public License v3.0, som gir alle muligheten til å kopiere kode og gjøre det de vil, men ikke ta koden og lage en closed-source versjon.

# Scripts

|  |  |
| --- | --- |
| **Camera&Ui** |  |
| CameraFollow.cs | Får et kameraobjekt til å følge target, med interpolering. |
| SmashCamera.cs | Prøver å holde en array med forskjellige objekter i kamera. |
| UiManager.cs | Manager for Ui elementer, hovedsakelig pausemenyen. |
| **GamePlay** |  |
| GameplayManager.cs | Finner antall spillere i scenen. For Multiplayer. |
| Restart.cs | Ved å trykke «R» - så restarter man scenen. |
| SpawnPlayer.cs | Gir mulighetene til et spillobjekt til å Instantiate player-prefab, og kamera-prefab. |
| **Load Scene** |  |
| LoadGameOnPress.cs | Laster inn scenen angitt med en string -parameter. Hovedsakelig for button-elements. |
| **Network** |  |
| Networking.cs | For MLAPI/Netcode for Gameobjects. Forskjellige Remote Procedure Calls. |
| **Playermovement** |  |
| Burstjump.cs | Ability med cooldown for å gi spilleren et høyere hopp når de trykker «E». |
| PlayerController.cs | Hovedkoden for spillerens bevegelse og alle variabler, som helse og drivstoff. |
| **Shooting** |  |
| Bullet.cs | Script for skuddene spilleren skyter, håndterer skade og kollisjoner. |
| EnemyBullet.cs | Samme som *Bullet.cs*, men håndterer retningen til kulene til AI-fiendene. |
| EnemySpawner.cs | Instantiater fiendene på et tilfeldig sted over plattformene. |
| PlayerAim.cs | Håndterer hvordan våpnene følger musepekeren rundt Origo(spilleren) med eulervinkler |
| ShootScript.cs | Håndterer alt med våpen. Som lyder, skade, firerate og spread. Mye matte for å definere rotasjoner til kulene, ettersom hvilket våpen som skyter. |
| **SinglePlayer** |  |
| EnemyAI.cs | Fiendenes *Playercontroller.cs*, håndterer helsen deres, hvilken type de er (ranged eller melee) og om de ser spilleren. |
| Patrol.cs | Får fienden til å gå høyre-venstre helt til de møter en kant, hvor de må snu. |
| Score.cs | Middleman for å få kommunisere scoren og Ui-Elementet som viser scoren. |
| **VFX** |  |
| CRT.shader | Shaderlab-fil for å gi kameraet en CRT følelse, litt retro. |
| CRTEffect.cs | Får kameraet til å rendere med effekten, eller ikke. |
| **Utenfor Mapper** |  |