

Grafika Komputerowa Projekt						
Rok akademicki	Termin	Rodzaj studiów	Kierunek	Prowadzący	Grupa	Sekcja
2017/2018	poniedziałek	SSI	INF	MP	GKIO1	5
	8:15 - 9:45					

## Raport wersji beta gry

Data oddania raportu:

**14.05.2018**

Tytuł gry:

# Mastermind

Skład sekcji:

Grzegorz Nowak  
Magdalena Bajerska

## 1. Treść zadania i analiza zadania.

Stworzyć grę Mastermind z wykorzystaniem silnika graficznego Unity. Pełna treść i analiza zadania znajdują się w dokumencie projektowym (<http://tiny.pl/g2z59>).

## 2. Problemy napotkane w trakcie tworzenia gry:

- a) problem z wykrywaniem kolizji – nie wiedzieliśmy jaki typ Box Collidera zastosować oraz jakie opcje ustawić w Unity, aby kolizja zostawała wykrywana poprawnie,
- b) problem powrotu z menu pauzy – problem polegał na tym, że podczas powrotu do głównej sceny z grą jej stan bezpowrotnie się tracił, więc gra zaczynała się od początku. Zostało to rozwiązane w taki sposób, że menu pauzy nie jest osobną sceną a jedynie Canvasem z przyciskami, który staje się widoczny po wciśnięciu Escape lub przycisku Game Pause. Również dzięki takiemu rozwiązaniu tego problemu menu pauzy wygląda lepiej, ponieważ w tle widać przyciemnioną główną scenę,
- c) problem z animacjami – w trakcie dodawania animacji mieliśmy problem z poprawnym ustawieniem Animatora oraz ścieżki sekwencji animacji w Animatorze. Podejrzewamy, że problemy te wynikały z braku dostatecznego doświadczenia w obsłudze silnika Unity,
- d) problem z widocznością obiektów na scenie – w początkowej fazie projektu mieliśmy problem z widocznością niektórych obiektów na tle sceny 2D. Problem wynikał z błędnych ustawień współrzędnych położenia oraz rotacji obiektu. Problem ten wydaje się być trywialny, ale spowodowany został początkowym brakiem wiedzy na temat zasady działania Unity,
- e) problem z niekompatybilnością starszych wersji poradników – w trakcie nauki i nabierania doświadczenia w tworzeniu gier w silniku Unity, zauważyliśmy, że niektóre przykładowe rozwiązania danych problemów ze starszych poradników nie działają w naszej wersji Unity (najnowsza wersja). Spowodowało to znaczące zmniejszenie bazy przydatnych poradników do silnika Unity,
- f) szukając informacji napotkaliśmy bardzo dużo poradników jak tworzyć gry 3D, jednak o grach 2D było ich o wiele mniej i sporo czasu zajmowało znalezienie odpowiedzi na napotkane przez nas podczas tworzenia programu problemy.

### **3. Opis postępu prac nad projektem.**

Gra Mastermind jest już w finalnej wersji produkcji. Wszystkie istotne dla poprawnego działania projektu zadania zostały już wykonane. Projekt jest już po wstępnych testach i wszystko wskazuje na to, że gra zachowuje się i działa poprawnie. Wszystkie 3 zadeklarowane przez nas zagadnienia z laboratorium zostały w pełni zrealizowane. Dotrzymaliśmy wszystkich terminów, które sami sobie wyznaczyliśmy w Planie pracy (podpunkt 3 w dokumencie projektowym). Dzięki dobrej organizacji prac nad projektem, niektóre zagadnienia udało się wykonać przed wyznaczonym przez nas terminem. W celu lepszego odbioru wizualnego gry postanowiliśmy usunąć animowaną postać. Nie pasowała ona do charakteru tworzonej przez nas gry przez co mogłaby niepotrzebnie zakłócić immersję użytkownika. Zamieniliśmy go, więc na bardziej potrzebny element - menu pauzy.

### **4. Podział prac nad projektem.**

Rzeczywisty podział prac nad projektem był niemal identyczny do tego wstępnego podziału opisanego w dokumencie projektowym (podpunkt 4). Różni się jedynie zamianą animacji postaci na stworzenie menu pauzy.

### **5. Wnioski**

W trakcie dotychczasowej pracy nad projektem poznaliśmy w dużym stopniu silnik graficzny Unity. Jesteśmy w stanie tworzyć łatwe i średnio zaawansowane gry.

### **6. Link do repozytorium**

<https://github.com/Grzegorz863/MasterMind.git>