

1.

Ghost Hunter

Författare: Tobias Holst

Datum: 2014-06-05

2.

Abstrakt

Det här är rapporten om mitt spel *Ghost Hunter* som jag har utvecklat i kurserna Individuellt Mjukvaruutvecklingsprojekt och Gränssnittsutveckling. *Ghost Hunter* är ett tvådimensionellt spel där mitt fokus låg på att utveckla ett fugerande spel i Javascript utan några ramverk. Eftersom detta är mitt första spel som jag utvecklar ville jag få en förståelse för hur allt fungerar vilket kanske man inte hade fått vid användning av ramverk.

3.

Innehållsförteckning

Inledning/Bakgrund.....	4
Positiva Erfarenheter.....	6
Negativa Erfarenheter.....	6
Skärmdumpar.....	5
Sammanfattning.....	7

4.

Inledning/Bakgrund

Syfte/Mål

Mitt mål var att skapa ett simpelt webbspel med tvåspelarfunktion i retrostil så att lite äldre användare skulle bli påmind om hur spelen på webben såg ut när de växte upp men mitt spel lämpar sig även för yngre användare.

Jag ville att mitt spel skulle vara både användarvänligt och grafiskt tilltalande genom lätta kontroller och kul design på spöken och gubbar. Jag ville även hjälpa användaren att göra mitt spel så lätt som möjligt att spela och förstå.

Spelet skulle funka i samtliga webbläsare av nyare version och med endast HTML5 och Javascript aktiverat.

Genomförande/Teknik

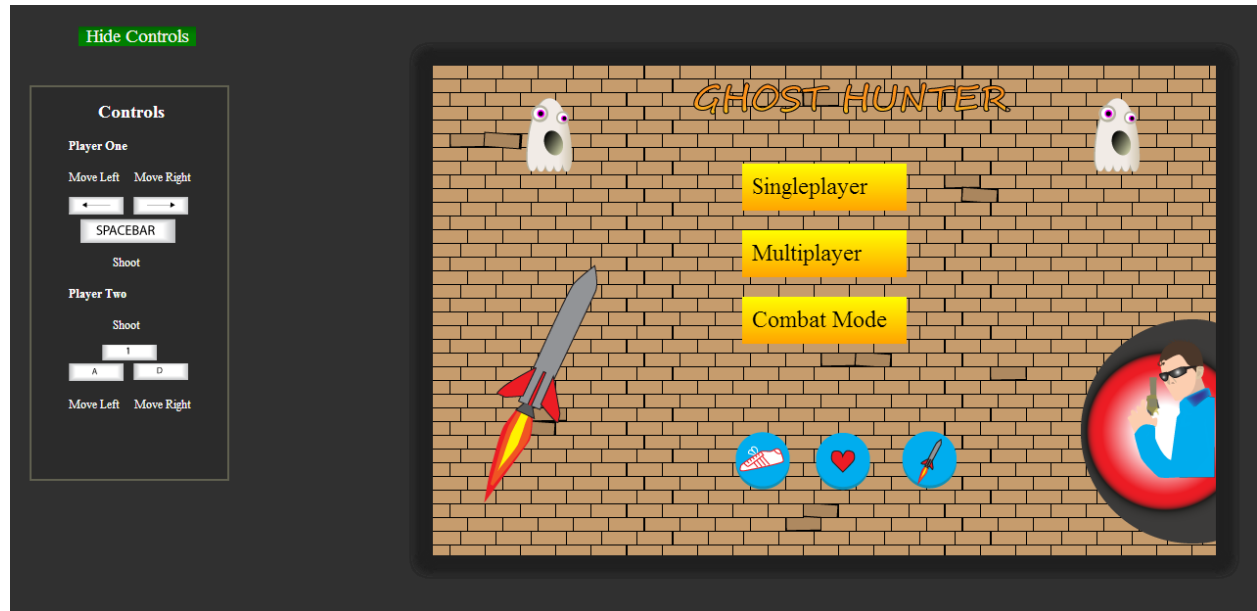
Spelet är skrivet i Javascript. HTML5 och CSS används för att utforma sidan. All grafik i spelet är skapat av mig i photoshop och illustrator.

Jag har arbetat med iterationer som har pågått veckovis där implementation, design och tester har ingått.

Eftersom jag inte har gjort något spel innan så var detta verkligen en utmaning men resultatet är jag absolut nöjd med.

5.

Skärmdumpar från spelet



6.

Positiva Erfarenheter

När jag började med mina automatiska enhetstester så fick jag bättre kod som också blev betydligt mer återanvändningsbar. Dock började jag med testerna för sent för att all kod skulle bli bra. Så i kommande projekt ska jag absolut arbeta mer testdrivet.

Jag tycker att det har varit bra att arbeta med SCRUM även om jag slarvade lite i början. Jag gillar arbetssättet, att man håller på med tidskattning, tester och dokumentation även om det är mer för grupparbeten. När jag kom in i det så märkte jag hur bra det faktiskt är att arbeta så. I kommande projekt ska jag absolut att fortsätta arbeta med SCRUM.

Negativa Erfarenheter

I början på projektet var det slarv med dokumentationen dels p.g.a lathet och låg motivation efter den förra läsperioden så detta ska jag bli bättre på i framtiden.

Eftersom vi inte har haft jättemycket tid på oss har det blivit så att jag har slarvat lite med att skriva bra kod eftersom jag ville hinna med så mycket funktionalitet som möjligt men detta var fel tänkt. Det hade varit bättre om jag istället hade lagt fokus på att skriva bra kod och implementerat den funktionalitet som jag hade hunnit med. Dock är ju inte all kod kass men det har ju blivit att man har gjort några fula kodsnuttar.

Det som jag inte alls är nöjd med är att jag har gjort ett statiskt objekt för Game så när spelet är slut så kan jag inte skapa en ny instans av spelet utan istället har gjort så att sidan laddas om vilket är fruktansvärt fult så detta är ju det första jag skulle fixa om jag hade mer tid på mig.

7.

Sammanfattning

Det har varit att kul att utveckla ett eget projekt och se hur det har växt fram. Ett spel är något som jag länge har velat testa på att utveckla så därför blev mitt val av projekt ganska enkelt.

Sammanfattningsvis är jag nöjd med mitt spel men det finns mycket kvar som jag skulle vilja fixa. Min CSS har tyvärr blivit lidande då jag inte har lagt något fokus på den alls, Jag skulle vilja fixa en highscore och även fixa så att mitt spel fungerar bra i IE också(just nu kraschar det p.g.a mitt ljud...). Jag skulle även vilja bättra på koden, kanske att jag fortsätter att utveckla spelet lite i sommar.

Mina kunskaper inom Javascript har tagit ett stort kliv framåt och är just nu mitt favoritspråk trots sina brister. Jag ser fortfarande mycket utvecklingspotential hos mig själv i språket och något som jag ska vara noggrann med i framtiden är automatiska enhetstester eftersom jag har märkt hur mycket bättre kod man får då.

Jag är inte nöjd med hur jag skrev min vision, vissa scenariotest känns meningslösa och testrapporterna är allmänt dåliga.