Teorialuennon pohjalta vastattavat kysymykset

Määräaika: maanantai, 15 lokakuu 2018, 00:00

Palautusaikaa jäljellä: 37 päivää 12 tuntia

Vastaa seuraaviin kysymyksiin joko verkkotekstinä tai palauttamalla kysymykset ja niihin liittyvät vastaukset sisältävä tekstitiedosto.

1. Tutustu 1. ja 2. osion luennoilla esiteltyyn tulevaan kurssiprojektiin ja tämän osion teorialuentoon. Listaa tämän jälkeen niiden, **minkä tyyppisiä assetteja kurssilla toteutettavaan Endless Runner -peliin tarvitaan ja mihin niitä projektissa/pelissä käytetään?**

textures = valmiita graafisia kuviointeja pelin eri osiin.

scriptit = kuvasarjoja joista voidaan tehdä animointeja

materiaaleja = esim texturien ja muiden säätöjen avulla voidaan tehdä peliin eri osille materiaaleja

GUIt = erilaisia käyttöliittymiä pelin ohjaamiseen ja valikoihin yms.

äänet = tehosteäänet, taustaäänet yms pelin tunnelman luomiseen.

graafiset objektit = esim valmiita pelien esineitä, objekteja yms.

kentät = joihin koodataan itse peli

valmiita assetteja = valmiiksi koodattuja ja rakennettuja pelin osioita eri toimintoja varten.

1. Tutustu 1. osion luentonauhotteisiin ja lisämateriaaleihin. Esittele niiden ja oman mahdollisen kokemuksen pohjalta, **millaisia eri vaihtoehtoja pelinkehittäjällä on hankkia valmiita omassa kehityksessä hyödynnettäviä assetteja?**

esim. Pelisovellus tarjoaa kirjaston ilmaisista ja ostettavista asseteista.

Netissä useita palveluja josta voi hankkia assetteja.

Assetteja voi itsekin tietysti koodata ja rakentaa.