PeliKlaanin Unity-projekti

Urarulla

Mikkelin Nuorten Dikimediapaja DiMe

Yhteistyössä:

XAMK

**Sivuluettelo**

[**Projektin kuvaus** 3](#_Toc70418897)

[**Paikallinen Moninpeli** 3](#_Toc70418898)

[**Projektin 3D-mallinnus** 3](#_Toc70418899)

[**Pelidata** 4](#_Toc70418900)

[degrees.json 4](#_Toc70418901)

[kysymykset.json 6](#_Toc70418902)

[**Projektissa käytettyjen lisämateriaalien lähteet:** 7](#_Toc70418903)

## **Projektin kuvaus**

Peli on XAMK:in kanssa yhteistyössä toteutettu ja se on tarkoitettu Mikkelin Olkkari -nuortentilaan pelattavaksi.

Peli on monenpeli, eli monen pelaajan pelattavissa. Pelaajat voivat luoda ja liittyä huoneisiin.

Pelin tavoitteena on löytää oma unelma-ammattinsa, joka ei olisi sukupuolisesti segrekoitunut. Pelin voittaa se, joka löytää ammattinsa ensin.

Pelin WebGL-versio on pelattavissa Itch.iossa:

<https://dimepaja.itch.io/urarulla>

Projekti on ladattavissa GitHubista:

[WebGL-build](https://github.com/JerePystynen/unity-wheel-of-joy-build.git)

[Unity-projekti](https://github.com/JerePystynen/unity-wheel-of-joy-project.git)

Unity-versio: 2020.3.0f1 personal

*Videontoisto:*

Käytin pelissä YouTube-videoiden toistoa varten: <https://github.com/iBicha/UnityYoutubePlayer>

Se tarvitsee YouTube DL sovelluksen Herokussa (<https://ytp-ld.herokuapp.com>). Jos se puuttuu, video ei toistu pelissäkään.

## **Paikallinen Moninpeli**

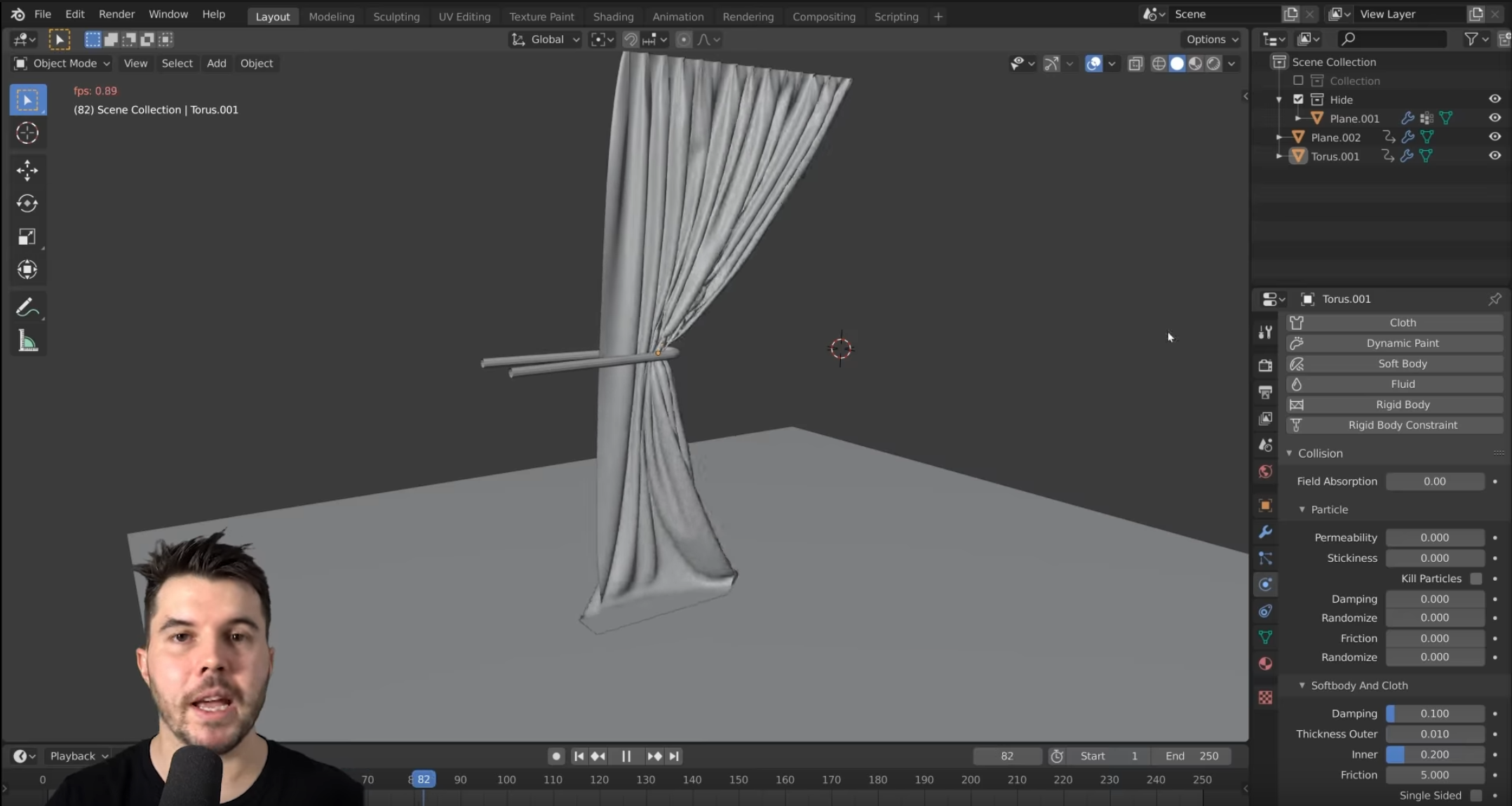
Pelin .exe-versiota voi pelata paikallisesti moninpelinä samalta koneelta. Kun pelaajat ovat setup-menussa, voi peliin osallistua neljä muuta pelaajaa, eli yhteensä viisi. Pelissä, pelaajat vuorottelevat ja vastaavat pyörittämäänsä kysymykseensä vuorollaan.

## **Projektin 3D-mallinnus**

Projektissa on monenlaista 3D-mallia.

Käytin verhon 3D-mallintamiseen Blender Gurun tutoriaalia:

[How to Make Realistic Curtains in Blender (Tutorial)](https://www.youtube.com/watch?v=h3PIlhh9ruw)



## **Pelidata**

Pelin tarvitsemat tiedot ovat tallennettuina JSON-tiedostoihin, jotka peli lataa pelin käynnistyessä ja deserialisoi niistä struct-arrayn.

### degrees.json

Sijainti: Resources/JSON/degrees.json

.json-dokumentti tutkinto-datalle.

Dokumentti sisältää nämä osiot, joiden tehtävä on:

***characteristics***

Käytetään pelaajan ominaisuuspiirteiden *(projektissa englanniksi “characteristics”)* erittelyyn, jotta oikea pelaajaa kiinnostava ala voidaan löytää. Ominaisuuspiirteitä ovat ja niiden selitys:

*communication*

* Osaat ilmaista itseäsi audiovisuaalisesti muille. Sinun kanssasi on helppo puhua ja olet hyvä kuuntelija.

*creative*

* Olet luova henkilö ja keksit ratkaisuja pulmiin. Pystyt keksimään omia ratkaisuja luovasti.
* Esim. Taide-ala

*entrepreneuric*

* Haluat hoitaa kaiken alusta loppuun itse ja työllistää itsesi. Olet valmis tekemään kaikkesi ja sinulla on aina monta rautaa tulessa.

*handy*

* Olet vikkelä käsistäsi. Pystyt luomaan asiat todeksi, olkoon teknisesti tai digitaalisesti. Olet kädentaitoinen eli peukalosi ei ole keskellä kämmentäsi.
* Esim. Koodaus-ala.

*leader*

* Olet tiimisi johtaja. Pystyt sanomaan, mitä kenenkin tulee tehdä, että tiimisi onnistuu. Muut seuraavat sinun johtoasi, koska olet itsevarma.
* Esim. Koodaus-ala.

*logical*

* Osaat suunnitella ja toteuttaa monimutkaisia rakenteita, kuten sähköpiirejä tai sovelluksia, yksin tai tiimissä. Osaat mm. toteutaa suunnitelmia, aikatauluttaa ja budjetoida.
* Esim. Koodaus-ala ja sähkö- ja automaatioala.

*physical*

* Työt ovat fyysisiä ja et kaihda niitä. Työkalujen ja työkoneiden käyttöä.
* Esim. Rakennusala.

*solo*

* Hoidat hommat itse. Et tarvitse muita.
* Esim. Koodaus-ala.

*team*

* Hoidat hommat yhdessä muiden kanssa. Tykkäät työskennellä muiden kanssa ja olet valmis urhautumaan tiimisi puolesta.
* Esim. Koodaus-ala, lähihoitaja, rakennusala.

***Example***

Esimerkki opiskelijasta, joka on löytänyt alan ja hänen tarinaansa. Esimerkkeinä käytetään menestykkäitä ja erilaisia ihmisiä, sukupuolesta huolimatta.

*image*

* Otsikkokuva esimerkkitekijälle, kuten vaikka poseerauskuva yrittäjästä.

*description*

* Kuvaus esimerkkitekijästä, miten hän “joutui” alalle ja mitä hän tekee.
* Näyttää alan tekijän perspektiiviä.

### kysymykset.json

*Osiot:*

**Kysymys-tiedostot:**

1. **Characteristics Questions**

Sijainti: Resources/JSON/Questions/characteristics-questions.json

Pelajaan luonteenpiirteiden ominaisuuskysymykset

Tehtävä: omaisuuskysymykset ovat kysymyksiä, jotka pääasiassa kysyvät, minkälainen olet työntekijänä, kuten miten työskentelet tiimissä jne.

*Vastaustyypit*

Sijainti: ominaisuuskysymykset/answers/type

* love take 100% of positive response categories
* like take 80% of positive response categories
* dislike take 60% of negative response categories
* hate take 100% of negative response categories
* greed take 60% of positive categories & +greed

*Vastauskategoriat*

YLEMPÄNÄ ^^

1. **Industy Questions**

*Alakysymykset*

Sijainti: Resources/JSON/Questions/industry-questions.json

1. **Tricky Questions**

*Kompakymykset*

Sijainti: Resources/JSON/Questions/tricky-questions.json

*Kysymyksiä lisätessä huomioitavaa:*

* Vastausnäppäimiä on kuusi kappaletta ja siksi se sallii vastauksia kuuteen asti ja ylimääräiset eivät ilmesty valikkoon. Älä siksi kirjoita yli kuutta vastausta kysymykseen.

## **Projektissa käytettyjen lisämateriaalien lähteet:**

[OpenGameArt.org - Ympyrä-spritet hahmojen valitsemiseen](https://opengameart.org/content/circles-glow)

[iBicha, UnityYoutubePlayer – Projektinsisäinen Youtube-videoiden toisto](https://github.com/iBicha/UnityYoutubePlayer)

[Sun Joo – Keltainen “käynnistä peli” -näppäin](https://dribbble.com/shots/1360888-Yellow-Button?list=show)