

Rapport och reflektion

API / Unity / Hemsida

Unity

Jag har skapat ett spel i Unity inspirerat av BRÄDspelet Labyrinth. Istället för att undvika hål för att ta dig till slutpunkten ska du i mitt spel undvika röda hinder till din väg till en grön kub. När du träffar den gröna kuben så slumpas en ny grön kub fram på banan vilken du sedan ska nå. För varje gång du träffar en grön kub ökas antalet röda på banan vilket resulterar i att svårighetsgraden ökar. Vid träff av en röd kub sker ett tidsavdrag.

När ett spel sedan är slut kan man välja om man vill posta sin highscore. Väljer man att skicka sin score kallas mitt API för att skicka in användarnamn och score till min lokala databas. Nuvarande top5 highscores hämtas och lagras under tiden spelet körs och uppdateras sedan med hjälp av en delegate. Just nu uppdateras scoren bara när man själv har skickat in en score, vilket i sig gör att man inte ser andras score som kommit in efter man startat spelet.

API

Själva API:t är uppdelat i två olika delar. Ett för highscore och ett för usersettings (som inte implementerad i unity pga andra prioriteringar, men bas-logiken finns tillgänglig). Jag skapade en ny metod till min highscore som kallas genom (.../top/x) som sorterar hela min highscore lista och plockar ut de 'x' högsta score. Denna använder jag till spelet för att hämta min top 5.

Min plan var från början att kunna skicka med användarspecifika inställningar, t.ex. färg på kulan, men jag valde att bortprioritera det då jag tyckte det var roligare att göra UI i Unity. Planen var att hårdkoda in några userlds och sedan koppla det till sina egna settings. Därefter skulle API:t med hjälp av userId:t som skickas med i URLen kunna hämta rätt settings och skicka vidare dem. Med samma typ av lösning skulle man då även kunna plocka fram användarspecifika highscores. Inget som hade varit direkt svårt att implementera men ändå något tidskrävande att få till bra.

Datan skickas genom att den omvandlar objekten till JSON format, alternativt gör om JSON formatet till ett objekt som finns specificerad vid varje "endpoint". Jag använder just nu enbart GET och POST men planen var att implementera PUT för att ändra sin usersettings och DELETE för att ta bort ett specifikt highscore du har.

Hemsida

Min hemsida hämtar just nu bara alla highscores med hjälp av den vanliga GET funktionen på API:t, men då min HTML byggs dynamiskt så kan jag smidigt ändra URLen för att få ett annat önskat resultat. Finns inget fancy här utan det är bara ren datadisply.