

Alguses oli kõik lihtne. Repository loomine ja avaliku projekti tegemine oli lihtne. Kuna me polnud keegi varem Unityga kokku puutunud siis Unitys toimetamine oli juba natukene raskem. Uut projekti luues ja projektile seadeid valides, pidime üle googledama, et mis mida tähendab ja näiteks, et kas peaksime valimima 2d või 3d projekti template. Edasi hakkasime otsima sobivat malli koodi, mis võttis juba natukene rohkem aega, sest ei olnud päris kindel milline see olema peaks ja kas leitud kood sobib, kuid siiski midagi otseselt keerulist ei olnud sellega. Leidsime malli, mis tundus meile sobivat ja kloonisime selle repository githubis, sellega raskusi ei esinenud. Kui selle tehtud saime siis tahtsime testima hakata, kuid see osutus oodatust pikemaks protsessiks. Programmi avamine ja selle laadimine võttis päris kaua aega. Lõpuks selle koodiga me edasi ei jõdnudki, programm küll avanes aga midagi oli seal katki ja see ikkagi ei töötanud. Hakkasime otsima uut malli, leidsime jälle ühe ja hakkasime sellega toimetama. Tegime Unity Hub jällegi uue projekti ja hakkasime leitud projekti üles laadima. Selle uploadimisega läks taaskord päris kaua aega. Panime programmi käima, mille peale saime kohe mitu erinevat veateadet ja soovitati minna safe mode, mida ka tegime. Safes modes tutvusime vigadega lähemalt ja tegime koodis muudatusi ja saime mängu tööle. Kõik oli justkui korras aga mäng ikkagi tööle ei läinud ja seda "mängida" me ei saanud, kogu aeg oli üks pilt lihtsalt ees. Proovisime probleemi leida aga tulemusteta. Seega hakkasime uut mängu otsima. Õnnestus leida veel üks mäng, mis seekord läks ilusti tööle. Mäng oli mõne aasta taguse Unity versiooni peal, mis nõudis, et samuti sama versiooni Unityst installiksime. Mäng läks tööle aga nüüd ei töötanud enam device simulator ehk meil ei olnud võimalik mängu emulaatoris testida. Proovisime mitu erinevat device simulatorit versiooni aga see lihtsalt ei töötanud. Hakkasime otsima veel uut mängu. Mäng leitud, laadisime jälle uue projekti unity hubi. Seekord jälgisime kohe, et oleks pigem uuema unity versiooni mäng, et sellest vigu ega erroreid ei tuleks. Lõpuks läks nii mäng kui ka device simulator ilusti tööle. Hakkasime koodiga lähemalt tutvuma, et leida kohta kus muutusi teha. Jällegi tundus esmalt kõik päris uus ja keeruline.