

Кирилл Грушевич Racing worklog (***) - перерывы - не было возможности работать постоянно над задачей), сделал все что успел ввиду ограниченного времени

30 мин - обдумывание и подготовка

1 час - прототип машинки

1 час - проработка инпута (затупил и зря потратил некоторое время на дублирование уже существующего в Unity функционала)

40 минут - подключение виртуального джойстика из стандартных ассетов

15 минут - обдумывание что делать с управлением оружием

1 час - написание и тестирование управления башней (затупил на ограничении углов поворота ствола)

1 час - написание логики работы стрельбы и создание базовых классов для получения/нанесения урона

30 минут - генерация пирамидок

30 минут - создание логики нанесения и получения урона

10 минут - правки инпута (невнимательно прочел - сделал на мышку в редакторе)

20 минут - создание и подключение простого взрыва

20 минут - потупил над задним ходом и торможением при смене направления движения - не сделал

40 минут - потупил и допилил торможение при сбросе газа и смене направления инпута, поправил стрельбу

30 минут - внедрил интерфейс и немного подправил под себя скрипты стандартных ассетов (в новые классы не выносил)

30 минут - простой objects pool

40 минут - восстановление "уничтоженных" пирамидок после их разрушения

20 минут - случайно удалил стандартные скрипты для работы с UI (а их не комментил :(- так мне и надо значит) - переписал функционал

попробовал сбилдить андроид - опять эти проблемы с tools

не сбилдил - простите если сможете :(я честно-често это умею делать - с десятков проектов тому в подтверждение, даже iOS аккаунт есть, даже умею билдить

итого в районе 10 часов работы

Сделал ObjectsPool для того чтобы переиспользовать уже использованные гранаты и эффекты

что не сделал

- не комментировал код
- не продумывал дальнейшее расширение - просто сосредоточился на задаче
- не распахал скрипты по папкам и в целом в проекте не порядок немного