# Uke 1:

Lagde skriptet som kontrolerer bevegelsen til spilleren, brukte først transformasjoner men så fant jeg ut at man kunne gi spillerkontrollen en hastighet i retningen framover(to forskjellige skripts, har fortsatt begge).

Lagde også skriptet som styrer rotasjon (horisontalt og værtikalt) til kameraet(playerview) og bare rotasjon i y-aksen til spillerobjektet.

Lagde skriptet for å plukke opp, slippe og kaste gjenstander. Enkelt, vektorbasert og rom for forbedring(linekasting).

Git repository for å kunne ta backup/vise kode til andre.

Good begynnelse, jobbet mye og effektivt(brukte noen gameobject.find funksjoner, koster mye).

# Uke 2:

Nå kan playerkontroll-skriptet holde spilleren på en platform(ikke dynamisk med flere platformer, FIX) og bli flyttet av platformens egen bevegelse(platformer er populære i puzzle-spill) – (uppdate, dynamisk med flere platformer og mindre resurskrevende (Y)).

La inn et skript som skal styre “power-wheel”-et slik at man enkelt kan velge en power å aktivere.

La inn skripts for hvert av kreftene(står ingenting i de enda).

Fikset skriptet for å plukke opp og kaste ting til å kunne ha koden til Rage-poweren(kaste ting lengere og ødelegge godkjente ting) inni seg, hvis et item er tagget som “Rage” kan det bli ødelagt, trenger egentlig ikke eget skript for rage akkurat nå, men har ikke slettet det(linekasting det også). Sakket også ned hvor langt/fort man kan hive objekter(det er vektor som er resultatet av possisjon denne framen og forrige frame, det kan gi syk hiving)

Laget skript for feller om det trengs(dør som lukker seg bak spilleren basert på en trigger).

Laget skript for bouncypad slik at spilleren kan sprette med det, puzzlespill pleier å ha det også.

Skript for å kunne trykke på knapper(en stor triggerbox rundt objektet, ikke optimalt, kan kansje bruke linekasting-koden fra grab/drop-koden).

Mouse skriptet har blitt bedre, har ordentlig pausefunksjon(stopper tiden og da alle objektene, kan fortsatt ødlegge ting)(det blir ikke fucka opp mellom låse musa/karakteren hvor en av de ikke gikk igjennom noen ganger lenger)

Flere av skriptene startet med å bruke GO.find men fikk fjernet mye av de(holde resursbruken nede). Har også effiktvisert andre ting, bedre pause osv.

# Uke 3:

Laget forskjellige scener(startmeny, levelplaceholder, vinn). Har gode placeholder GUI’s(start, pause, og tapmenyer(var vannsklig å få tapmenyen til å funke) loading screen prefab(med bar som fylles opp, er bare placeholder nå så trenger noen kule ting fra tegnere/animatørene). Prefabene kan ikke copy/pastes også bare forandre navn, om man skal ha lignende effekt på forskjellige objekter så er man enten nødt til å lage en prefab for hvert objekt, eller å ha en forskjellig funksjon for hver situasjon(som jeg har, funksjon(string) hvor forskjellige knapper gir forskjellige strings.

Lagt in helse(eget skript), veit ikke hvor brukbart det kan bli for det skal være lite/ingen situasjoner hvor man ikke insta-dør men man vet aldri og det er for nå en fin måte i triggre død/respawn-menyen. (skal ikke ha noen fall-damage heller)

“Implementert” at når man blir skadet blir man slått tilbake(man går bare motsatt av vektoren sin noe som i beste fall virker dårlig). Er ikke sikker på om det trengs med tanke på hva som er avgjørelsen med helse, tenker å la den stå for nå.

Fikk implementert en test-animasjon fra maya som en av animatørene lagde. Suksessfult, det kan bli noen peoblemer i etterkant med tanke på at kollideringen fungerer litt rart når man har med rigidbody på objektet(slik at den kan foråsake skade/død), men når den ikke trenger å aktivere en kollisjonstrigger så er kollisjonen i seg selv det som er ønskelig.

Tenker å prøve å optimalisere koden min generelt sett de neste dagene istedenfor å lage noen nye scripts, kansje gjøre klar scenene som hvert level kommer til å havne i. Men der blir nok mest vedlikehold/omorganisering/optimalisering.

Blitt litt mindre å gjøre, laget placeholdere og scripts til ting jeg anntar vi skal ha med(bevegelse, plattformer som beveger seg, osv). Begynner å komme til det punktet at jeg må få ting å gjøre av de andre i gruppen (lage egene levler, importere animasjoner/objecter, implementere powers slik som de skal være).

Implimitert sadness, prøvde med gameobject.find(og varianter), lite suksessfult. Virket med å ha en forloop som kjører transparangheten i alle childsa til objektet. Dette er en forsåvidt ok løsning for nå men vi må nok forandre det om vi skal ha noen objekter som skal gjøre noe i tilleg.

Forbedret powerwheelet, nå er det ikke noen raycasting for å velge power, det er også blitt slutt med å ha onRayCastHit ( gameobject.find ) eller tilsvarende siden nå bruker vi powerwheelet som UI elementer, noe som tillater oss å bruke button component og dens innebygde OnClick() kan veldig enkelt starte funksjoner i andre scripts.(MERK at onclick bruker venstre musetast ned selv om jeg håpet å bruke høyre(siden det er den som får powerwheelet opp) men det er vel mulig å forandre)

# Uke 4:

Bytta ut getKeyDown med getKey, om du er på bakken og trykker space hopper han(med KeyDown var det noen ganger den ikke registrerte som førte til kjipe situasjoner hvor hopping var essensielt). Er bug om at om en pauser med tab og resumer med musa så kan space neon ganger aktivisere pausemenyen, ingen ide hvorfor(pausen bruker getbutton hvor inputten er tab og space bruker getkey(keykode space))(skjer kun om man trykker tab(pauseknapp) og trykker på resumetexten med musa også trykker space, om det kommer noe annent input(som bevegelse) så funker det fint, men om man prøver å bruke høyre museknapp(for å velge power) så kommer bare musa frem, man ser ikke powersane. **UPDATE**: det med menyen skjedde fordi at unity har mange forskjellige inputs som er forhåndsdefinert og når man trykket på space så var det noen alternative inputs som kjørte samtidig med hoppefunksjonen som førte til at man kunne aktivisere menyen med space. **UPDATE:** fiksa musa, powerwheel scriptet måtte bare bruke en bool som er lik som mouse scriptet sin(noe som fantes men var ikke lik, bare forandret seg på NOEN av de samme kriteriene). Nå sier den bare at powerwheel boolen er lik mousecript boolen(burde kansje kunne gjøres bedre).

Restartknapp i DeathMenu, istedenfor å laste inn nivået ved bruk av en string som måtte manuelt bli stilt på hvert nivå reloader den bare det nivået som allerede er lasta inn.

Oppdaterte playercontroller slik at nå kan man ikke bytte retning i lufta(enten etter hopp/fall/bouncypad). Anntagelighvis kommer dette til å bli sluttresultatet men om vi skal ha at det skal gå ann å bytte retning i lufta er ikke detter vannskelig å gjøre.

Prøvde å importere og bruke pdf fil uten suksess, blir nok å bruke jpeg/png til teksturer istedenfor.

Startet på version 2 av powervalg, istedenfor å bruke små objekter så bruker vi UI elementer nå, da blir det ikke noen problemer når vi skalerer figuren opp og ned(slik som vi skal med depression kraften).

Gjort at kreftene ikke påvirker alle objektene som kan påvirkes av dem men istedenfor er en raycast som treffer et objekt og om objektet har riktig tag og det er riktig power aktivert så skjer det en effekt med objektet.

Ecstacy er startet på, per nå så gjør den bare at noen objekter svever.

Opptadert hopping slik at når man hopper så går man mot der man hoppet men kan justere litt i lufta med wsad, for å ha pressisjonshopping.

Startet på å fikse når man plukker opp ting at når man holdt et object kan man holde det under seg og “fly” oppover. Og bruke det til å dytte andre objekter mens man holder det, flere mulige løsninger, må prate med øyvind om det.

Også fiksa at man ikke kan bruke vektorregninga til å hive ting overdrevent langt, når man bruker throw så regner den ikke forrige possisjonen til objektet og når man dropper ting så blir den kraftig redusert. Fortsatt teoretisk mulig å få til overdreven hiving med drop funksjonen men kan fikse det med mer reduksjon.

# Uke: 5

Fiksa at man ikke kan klippe objekter igjennom andre objekter når man bærer dem, løsningen var ikke å lage 1 script å gi det til alle objekter som kan bli bært, løsningen var å gjøre at grab/drop-scriptet assigna et script til objectet når det ble plukket opp og fjærnet når det ble sluppet, i det assigna scriptet så var det en enkel kollisjonstest.

Powerscriptene er nå 2-delte, 1 del på spilleren som sender ut en raycast og om den treffer et object med correct skript på seg så blir den påvirket slik den skal. Den andre delen er på hvert av objektene som skal bli påvirket.

Fikset en bug som gjorde det umulig å assigne noe som en button, dette var fordi jeg hadde et script som ble kalt “Button”. Ble slettet siden det ikke hadde noen nytte.

C:\Users\mads\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Uten navn.png

Gjort kalkulering til kastefunksjonen mye mindre(redusert ting), er nå mindre kalkulering og mindre variasjon i kraften man kaster med(før kunne man kaste superlangt noen ganger)

Når anger objektene vokste så ble de ikke pauset når resten av spillet ble.

Ecstasy objektene opparbeided seg fart mens de var pauset slik at når man unpauset så føyk de i den retningen de hadde akkumulert fart.