



EXAMENSARBETE



MEDLEMMAR

Henrietta Köhler – Visuell kommunikation

Melvin Olin – Elektriker

Linus Nilsson – IT-tekniker



PROJEKTIDÉ

- Ett underhållande spel
- Målgrupp: 7-14 år
- icke-våld, lättsamt, könsneutralt
- For fox sake!
- korta och kluriga banor
- high score för att vilja spela mer

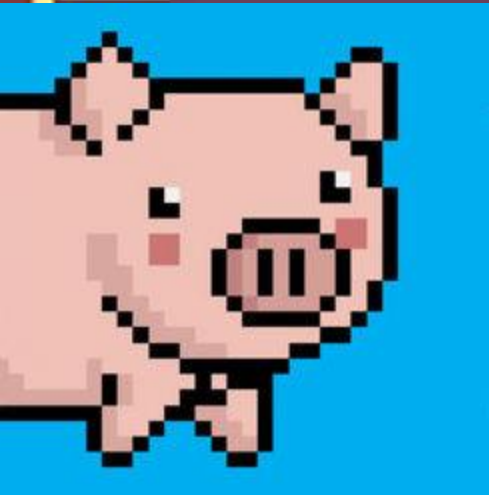


TEKNIKER

- Unity
- C#
- JSON
- Aseprite
- Trello
- GitHub
- Tålamod



MOODBOARD



DESIGN

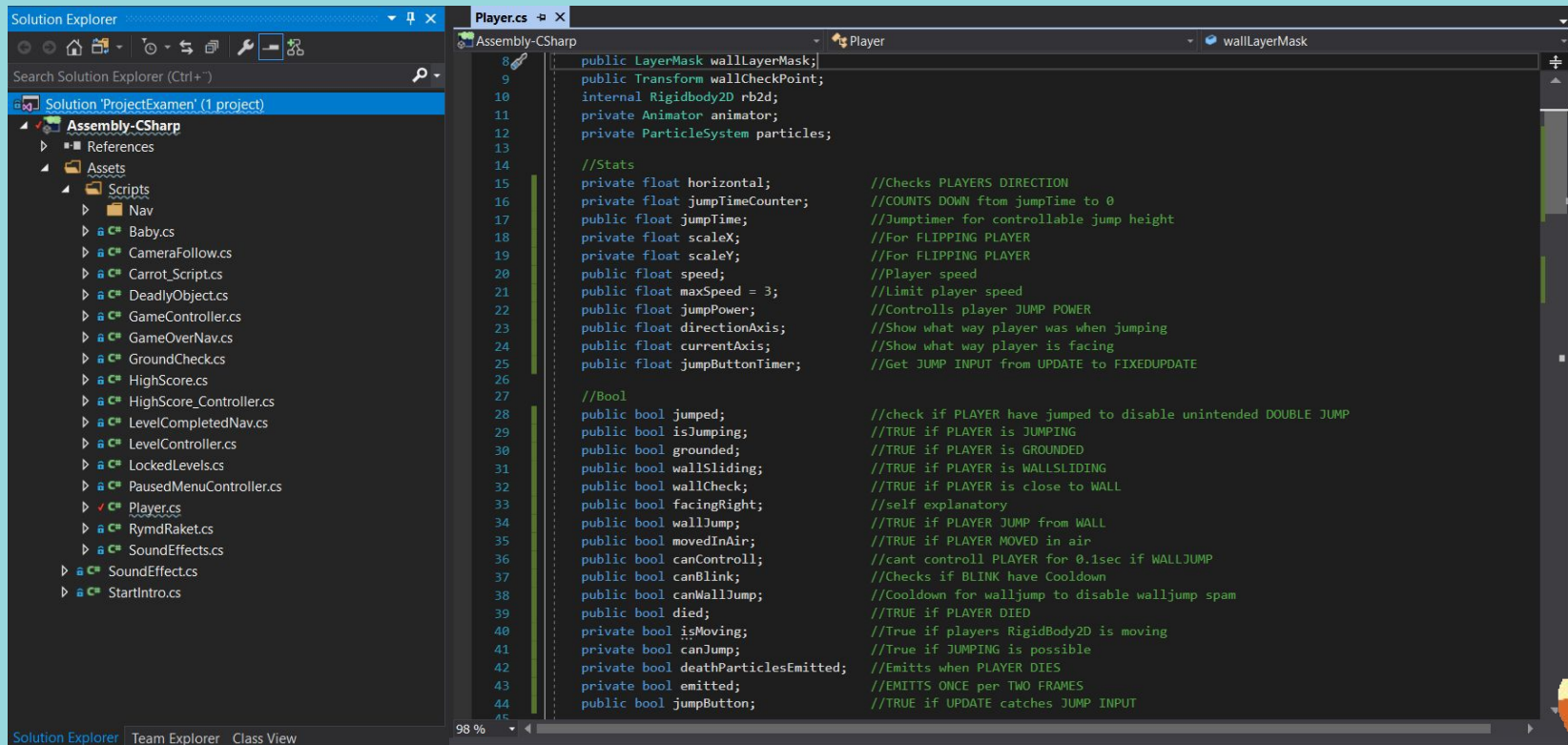


MAIN MENU

LEVELS
HIGH SCORE
CHARACTERS
QUIT GAME



KODA KODA KODA...



JUMP METHOD...

```
155 #region Jump
156 if (canJump)
157 {
158
159     if (jumpButtonTimer > 0)
160     {
161         jumpButtonTimer -= Time.deltaTime;
162     }
163     else
164     {
165         jumpButton = false;
166     }
167
168     if (jumpButton && grounded && !jumped)
169     {
170         isJumping = true;
171         jumpTimeCounter = jumpTime;
172         rb2d.velocity = Vector2.up * jumpPower;
173     }
174
175     else if (jumpButton && wallSliding)
176     {
177         wallJump = true;
178         isJumping = true;
179         jumped = true;
180         GetCurrentAxis();
181         directionAxis = directionAxis * -1;
182         jumpTimeCounter = jumpTime;
183
184         StartCoroutine(WallJumpTimer());
185         StartCoroutine(WallJumpCoolDown());
186
187         rb2d.velocity = Vector3.zero;
188         rb2d.AddForce(new Vector3(1000 * directionAxis, 1000, 0), ForceMode2D.Force);
189     }
190
191     else if (Input.GetButton("Jump") && !wallSliding && !jumped && canWallJump && !wallJump)
192     {
193         if (jumpTimeCounter > 0)
194         {
195             rb2d.velocity = Vector2.up * jumpPower;
```

```
196         jumpTimeCounter -= Time.deltaTime;
197     }
198     else
199     {
200         isJumping = false;
201     }
202
203     if (Input.GetButtonUp("Jump"))
204     {
205         jumped = true;
206         rb2d.gravityScale = 6;
207         isJumping = false;
208     }
209
210 #endregion
211 Limiting Speed
212 }
213
214 0 references | Melvin Olin, 1 day ago | 1 author, 11 changes
215 void Update()
216 {
217     animator.SetBool("Grounded", grounded);
218     animator.SetFloat("Speed", Mathf.Abs(Input.GetAxis("Horizontal")));
219     animator.SetBool("WallSliding", wallSliding);
220
221     if (Input.GetButtonDown("Jump"))
222     {
223         GetCurrentAxis();
224         jumpButtonTimer = 0.05f;
225         jumpButton = true;
226     }
227     Blink
228 }
229
230 1 reference | Melvin Olin, 6 days ago | 1 author, 2 changes
231 void HandleWallSliding()
232 {
233     rb2d.velocity = new Vector2(rb2d.velocity.x, -1f);
234 }
```



ARBETSFÖRDELNING

- Kod
- Design
- Bygga banor
- Övrigt finslip



FOR FOX SAKE

WELCOME!
HELP THE FOX COLLECT THE
DIAMONDS AND GET THEM TO
THE SPACE SHIP...



MOVE

SPACE

JUMP

⇧ SHIFT

BOOST

PRESS ENTER TO CONTINUE

UTMANINGAR / LÄRDOMAR

- Övåntad sjukdom
- Att veta tidsåtgång
- Teamwork
- Tekniker Unity + C#
- Vikten av planering



NÄSTA STEG

- Bygga fler banor
- Lägg till mer hinder/effekter
- Bygga ut en story
- Kan se andras highscore
- Fler items



TACK

