

Feedback

1 Łatwe

1. Praca nad fizycznymi i matematycznymi elementami gry w Unity, jak obracająca się kula BB7, ruchoma czapeczka, precyzja w strzelaniu botów, spawn botów.
2. Planowanie pracy, określenie głównych interfejsów projektu.
3. Mechanika strzelania.
4. Drobne funkcjonalności jak minimapa.

2 Trudne

1. Poprawność skryptu dzielącego obiekt na chunki w Blenderze, razem z uwzględnieniem wielopoziomości podziału i eksportu danych.
2. Poprawność skryptu niszczącego na prekalkulowane chunki w Unity.
3. Połączenie strzelania z celowaniem/poruszaniem się gracza.
4. Problemy związane z obiektami pocisków (znikanie, zderzenia, miejsca wystrzałów).
5. Nałożenie odpowiednich shaderów na minimapę.

3 Przyjemne

1. Modelowanie sceny w blenderze.
2. Atmosfera w zespole.
3. Pizza w przedszkolu.

4 Męczące

1. Oczekiwanie na eksport ogromnej ilości chunków z koniecznością naprawiania błędów przy eksporcie.
2. Praca z C#/Unity na linuxie.
3. Problemy z gitem w zespole.