Työharjoitteluni sisälsi 3 suurempaa osa-aluetta.

Ensimmäinen ja suurin osa-alue oli itse peli, muut olivat projektinhallinta ja verkkosivusto.

Aluksi minulle annettiin tehtäväksi harjoitella työntekoa Unityllä. Käytännössä tein muutaman hyvin pienen peliprojektin oppiakseni Unityn perusteet.

Tämän jälkeen aloin työskentelemään pelini parissa, joka oli 2D Zeldojen kaltainen 2D-peli.

Tavoitteenani oli luoda **kamera**, joka olisi lähellä 2D Zelda pelejä, ja luoda joitakin pelillisiä elementtejä, joita voitaisiin käyttää pulmatehtävissä. Pyrin tähän **tile mappien**, ääniefektien, yksinkertaisten UI-elementtien yms. kautta.

Kaikki Unityn kanssa oli uutta minulle, mukaan lukien C# kieli. Onneksi tulin tutuksi ohjelmointiympäristön kanssa nopeasti.

Pelillisistä elementeistä vaikeimmat toteuttaa olivat hyökkäykset ja objektien työntäminen.

Hyökkäysten kanssa ongelmia tuottivat **hitboxit**, joten tein ne uudestaan muutaman kerran. Muutaman yrityksen jälkeen onnistuin saamaan ne kuten halusin.

Vaikeampi osuus oli ohjelmoida objektien työntäminen.

Vaikeutta tähän tuotti bugi, jonka vuoksi pelaaja työntyikin taaksepäin, kun hän yritti työntää objektia tietyistä kulmista.

Onnistuin saamaan bugin korjattua ohjaajani Henrin avulla.

Tuntilistani perusteella voin sanoa, että yllätyksettömästi peliin meni suurin osa aikaa projektista.

Tämän jälkeen tuli projektinhallinta ja sitten verkkosivu.

Kuitenkin myös ne veivät jonkin verran aikaa, mutta ajankäytön suunnitteluni auttoi minua pysymään aikataulussa.

Päätin käyttää Svelteä frontendinä ja PHP:tä backendinä verkkosivua varten, sillä minulla on hyviä kokemuksia näiden yhdistelmän käyttämisestä.

Tavoitteeni verkkosivulle olivat yksinkertaisia, mutta niiden toteuttaminen kuitenkin tuotti paljon työtä.

Halusin, että käyttäjä pystyy lataamaan versiot pelistä, jotka olen julkaissut, ja jättämään palautetta halutessaan.

Latasin tiedostot MediaFireen ja liitin täältä linkin **tietokantaani.**

**Toin esille** ladattavat peliversiot ja palautteen verkkosivulle SQL databasesta.

Lopuksi minun täytyy sanoa, että olin hyvin kiinnostunut tästä projektista, sillä pidän videopeleistä. Olin iloinen, että onnistuin oppimaan Unityn toiminnot nopeasti, ja opin paljon pelisuunnittelusta.

Mielestäni projekti onnistui hyvin ja pystyin saavuttamaan projektin kanssa, mitä tavoiteltiin.