Edistymisraportti

Sisällysluettelo

Sisällysluettelo………………………………………………………….1

1. Aikataulutilanne………………………………………………….2
2. Ajankäyttö…………………………………...........................2
3. Esiintyneet ongelmat ja ratkaisutoimenpiteet…….2
4. Arvio projektin kestosta……………………………………..2
5. Ehdotusjatkotoimenpiteeksi………………………………2
6. Aikataulutilanne

Projekti ei edennyt aikataulun mukaisesti. Alkuperäisen suunnitelman mukaan peli oli tarkoitus tehdä Unityllä, josta minulla ei ole laillista versiota. Ohjelma lopetti toimintansa projektin loppuvaiheessa, joten joudun keksimään varasuunnitelman lopulle ajalle. Lopuksi aloin tekemään tasohyppelypeliä ilmaisella GDevelop-ohjelmalla.

1. Ajankäyttö

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Osatehtävä | Tunteja suunniteltu | Tunteja toteutettu |
| Unity-Peli | 70 | 24 |
| Pelin suunnittelu | 3 | 3 |
| Pelin mekaniikan teko | 8 | 8 |
| Pelin terrainit | 6 | 7 |
| Muut C# scriptit | 6 | 6 |
| **YHTEENSÄ** | 23 | 24 |
| GDevelop-peli | 70 | 77 |
| Suunnittelu | 4 | 4 |
| Tutoriaalitason terrain | 6 | 7 |
| Pelaajahahmo (liikkumisanimaatiot, lyönti ja kuolemisanimaatio) | 7 | 8 |
| Vihollishahmo  (liikkuminen, lyönti ja kuolemisanimaatio) | 4 | 7 |
| Grafiikka | 10 | 11 |
| Tekstit ja niille ohjeistusgrafiikka | 1 | 2 |
| Pelin mekaniikka | 6 | 6 |
| LoadingScreen | 1 | 1 |
| Taso 1 Terrain | 6 | 6 |
| Musiikki (Suunnittelu) | 2 | 2 |
| Musiikki | 17 | 19 |
| SFX | 6 | 4 |

1. Esiintyneet ongelmat ja ratkaisutoimenpiteet

Unity lopetti toimintansa kesken projektin, oli keksittävä joku nopea peli jonka voisi toteuttaa ilmaisella pelimoottorilla.

1. Arvio projektin kestosta

Projekti saattaa venyä hiukan yli deadlinen, mutta tässä on vielä viikko aikaa.

1. Ehdotus jatkotoimenpiteeksi

Projektia jatketaan suunnitelman mukaan.