SPILLUTVIKLINGS OPPGAVE

ODY – YONG

JANKEN

* Rock, Paper, Scissors.
* If the characters, draws the same attack, they’ll each get one loot box, where they can get different items/upgrades (luck based).

**Ideer:**

* Flammer I bakgrunnen/tekst ✅
* **Damage notif** ✅ (UKE 2)
* **Bilder av hva slags attack du velger** ✅
* Bytte navn på karakterene så folk vet hvilken spiller de er ✅
* **Fikse healthbar** ✅ (UPDATE UKE 2)
* (Animasjon for attacks)
* **«You died» skjerm hvis du dør** ✅
* **Musikk til spillet** ✅

**Felles dokumentasjon:**

**Dag 1:**

* Vi har laget plan for hva slags spill vi skal lage.
* Funnet på navn til spillet.
* Kommet opp med items/upgrades.
* Funnet opp med karakterer/states.
* Kommet opp med ideer for grafikk.
* Tenkt på animasjon til karakterer/gif

**Dag 2:**

* Kom på ideer og kodet det inn.
* Fant på bildene sammen, og redigerte sammen.
* Utførte gårsdagens oppgaver og ideer.

**Dag 3:**

* kodet det inn, mesteparten av det vi snakk om på dag 2.
* Fiksa you died og you won skjerm
* Adda bilder av stein saks papir instead av skrift og button
* Fiksa autoplay musikk
* Fiksa healthbar så det står hvor mye hp du har igjen
* Fiksa meny bakgrunnen til å se levende ut, vi adda basically masse gifs på den. Instedenfor av vind vi adda smoke og fire på selve slotte i bakgrunnen.

**Dag 4:**

* Vi har fikset grafikk
* Fikset heights og widths på alt
* Skrevet kommentarer på koden
* Prøvde et par ting til men vi ble ikke helt ferdige så vi tok det vekk
* Slette ubrukelig kode i filene våres
* Lagde dokumentasjonsvideo
* Lagde «about us» og «info» sider.
* Ferdig pussa spillet og koden basically
* Fikset Fane-logo
* Fikset opp i errors (Healthbar bug og redirect bug)

**Uke 2:**

**Dag 1:**

* Vi fikser animasjon til spill-karakterene, sånn at spillet ser mer levende ut.

**Dag 2:**

* Vi fortsetter å fikse animasjon, og koder det inn i nettsiden.

**Dag 3:**

* Animasjon tok veldig veldig veldig lang tid, så vi brukte mesteparten av uken på å fikse animsjon til spillerene sånn at spillet ser mer levende ut.
* Det var mange bugs med det, så vi måtte bruke nesten hele dagen på å fikse dette.

Et bilde som inneholder våpen, PC-spill, skjermbilde, Digital komposisjon

Automatisk generert beskrivelse**Dag 4:**

* Vi fikset dekorasjon til healthbar, damage-notification, og fikset healthbar loss.
* Og attack animasjon.
* Og damage dialogue.
* Vi hadde et problem fordi vi hadde damage som text etter all text i javascript, men vi fikset alle damage dialogue sånn at de passet med ordet etter javascript texten etter som vi da byttet til «health».

Et bilde som inneholder tekst, skjermbilde, Font, grønn

Automatisk generert beskrivelse