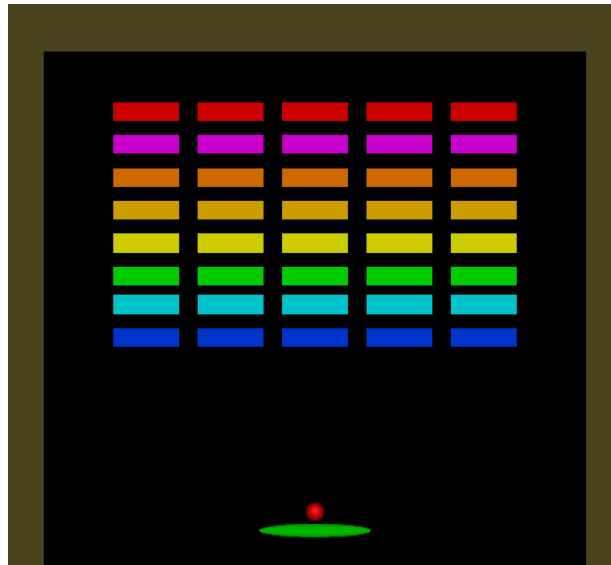


PG2101-Innlevering1: breakout



Scripts:

Game Controller:

Her har vi mesteparten av koden vår. Her gis det poeng når ballen treffer "bricks" elementene (poeng for fargen), poeng skrives ut som GUItext. Holder styr på antall liv spilleren har igjen og trekker fra hvis ballen forsvinner forbi "paddle". Starter med et antall brikker, hvis disse blir 0 så er level passert. Det er også lagt til pause funksjon så det er mulig å pause spillet ved å trykke "P". Scriptet starter og stopper audio.

Game Over:

Lar spilleren starte på nytt etter at han/hun har tapt ved å skifte scene tilbake til MainMenu eller starte direkte på nytt. Dette blir gjort ved hjelp av GUI.Button som lager knapper på skjermen. Skifter scene ved hjelp av "Application.LoadLevel" funksjon.

Main Menu:

Menyen lar deg starte spillet via en meny. Dette blir gjort ved hjelp av GUI.Button som lager knapper på skjermen. Skifter scene ved hjelp av "Application.LoadLevel" funksjon, som henter inn "scene1".

Player Controller:

Registrerer input fra spiller og bestemmer hastighet og retning på "paddle". Dette skal kun være en horisontal bevegelse.

Det var mange elementer som var utfordrende i oppgaven, men spesielt vanskelig var scripting av hastighet på ballen. Det viste seg at ballen endret hastighet etter kontakt med andre elementer. Vi hadde også problemer med at ballen satt seg fast mellom sideveggene. Vi opplevde også det samme mellom sidevegg og "paddle".

Vi hadde problemer med at spillet restartet hvis man gikk til meny når spillet kjørte. Vi prøvde å bruke "Application.LoadLevel.Additive();" , men det skapte bare problemer. Løsningen ble egen pause funksjon med timescale satt til 0 når man trykket inn "P" og 2 separate scener som menyer. Andre bugs vi fikk/ikke fikk rettet kan ses på issues på bitbucket.

Det er mye vi er fornøyd med, men kanskje det kuleste er lydeffektene som er lagt til når ballen treffer noe. Vi har også lagt til en kul partikkel effekt på brikkene når de blir truffet, slik at de ikke bare forsvinner i løseluften. Vi har også lagt til en funksjon som krymper paddle når ballen treffer "TopWall" slik at det skal bli vanskeligere når du nærmer deg de siste brikkene.

Hvis vi hadde hatt mer tid eller kunnskap, kunne vi ha lagt til flere leveler og mer variasjon i blokkene, vi kunne ha lagt til powerups for ballen eller brettet til spilleren. Nye lvler kan eventuelt inneholde flere brikker, større hastighet på ballen eller at brikkene har mer en et "liv" slik at ballen må treffe flere ganger for å ødelegge brikkene som igjen øker hastigheten på ballen. Det kan også være en kul idé å legge til en form for terreng til spillet slik at spilleren må sikte med "paddle" for å treffe. Flere ideer til endringer kan du se på "issues" i bitbucket.

Gruppearbeidet har vært veldig skjevt fordelt og det er noen som har gjort veldig mye og andre som nesten ikke har gjort noe i det hele tatt, noe som har ført til mye ekstra arbeid og dårlig tid på oppgaven. Når det er sagt så har vi klart å produsere et ferdig spill som oppfyller de kravene oppgaven krever. Tiltak som kanskje kunne endret den skjeve arbeidsfordelingen er å sette enda klarere arbeidsoppgaver fra starten av og bedre oppfølging. Det vil si å ha daglige oppdateringer om hva som er gjort fra dag til dag. Vi brukte Bitbucket og Sourcetree gjennom hele arbeidet og tanken bak dette var å gjøre det lett for alle å gjøre endringer til prosjektet. Men igjen så var det bare noen som viste interesse for dette.

Vi har gjort tutorials i unity, lest på nett og sett på eksempler for å løse oppgaven. Vi har ikke kopiert tutorials eller tatt ferdig materiale fra nettet. Alt er scriptet og laget av medlemmene i gruppen på egen hånd.

Kilder vi har brukt for læring og tutorials er unity3d.com/learn og youtube, og Unity manual for å slå opp og finne metoder. Ved problemer brukte vi Google til å finne løsninger, og ofte stackoverflow der folk stiller spørsmål og får gode svar. Lydfilene er hentet fra nettsiden <http://freesound.org/> fra personer som godtar at lydfilene deres brukes i prosjekter.

Git repository på bitbucket blir offentlig når vi leverer oppgaven på denne link:

<https://bitbucket.org/OlavOlsm/pg2101-innlevering1-breakout>

Spillet er lagt ut på nettsiden til Olav, så det kan spilles i nettleseren. Her er link til spillet:

<http://immortaltools.com/games/breakout/>