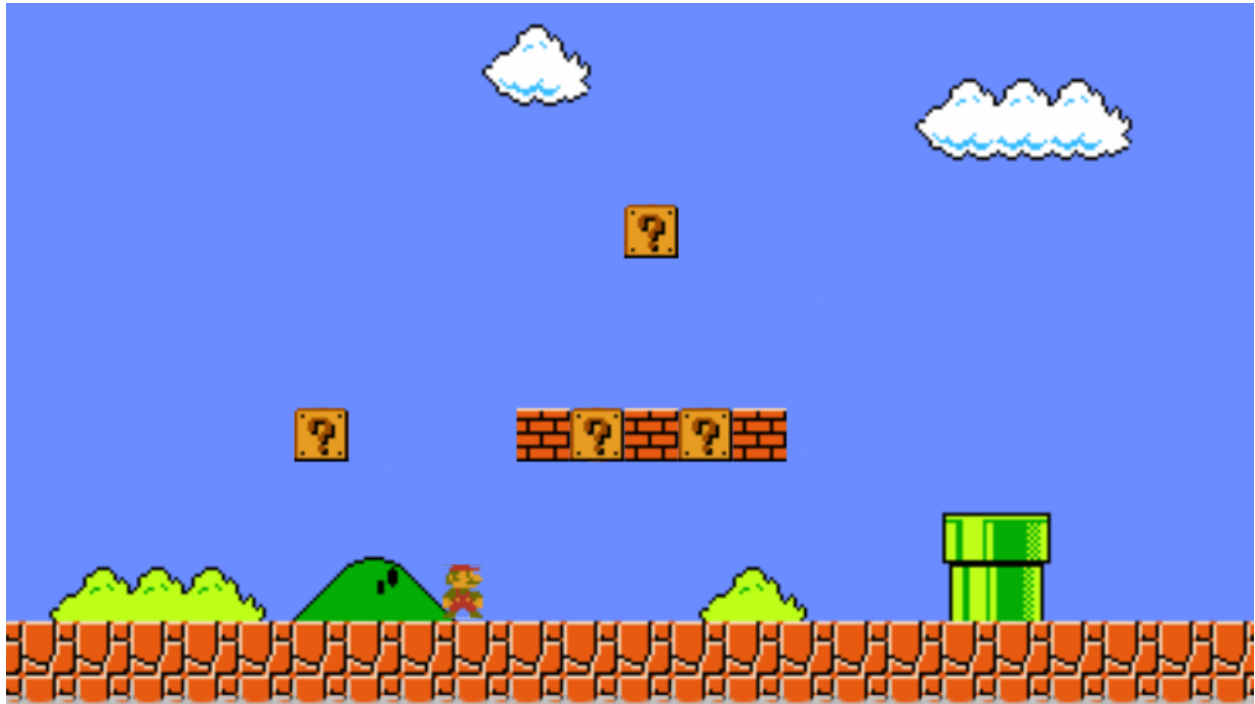


## PG2201 - Innlevering 2 - Gruppe 9 - Dokumentasjon



### Planlegging

Vi har følgende hovedkategorier og ansvarlige:

- Meny/HUD - andreas haugom
- Logikk - Ivo Ivanov
- Animasjoner - Olav Småriset
- Bane/nivå - Andreas Ødegaard
- Lyd - Mats Østvig
- Dokumentasjon - Alle

Vi bruker bitbucket issues til planlegging og fordeling av arbeidsoppgavene.

Se full oversikt her: <https://bitbucket.org/OlavOlsm/pg2101-innlevering2-supermario/issues>

### Gjennomføring av plan

Som nevnt tidligere delte vi opp oppgaven i hovedkategorier. Selve gjennomføringen av fordelingen gikk ikke som planlagt. Det endte opp med å bli ujevn fordeling av arbeidsoppgaver og det var vanskelig å få folk til å jobbe. Og det var dårlig oppmøte på avtalt tid.

## Vanskeligste med oppgaven

Det vanskeligste med oppgaven var koding som hadde med kontroll til spillere å gjøre, eksempler på dette er hopping og gåing. Det var vanskelig å få det til å funke godt, Eksempler på problemer som vi støttet på under koding, var at hvis du hopper og så holdt høyreklikk når man traff en blokk, så ble man hengende i lufta på blokken. eller at man gikk opp noen rader med blokker, så kunne man bli sittende fast imellom 2 blokker, eller at mario kunne falle, slik at det ikke gikk ann å gå eller hoppe over hindringer.

## Mest fornøyd med

Vi var mest fornøyd med hvordan kontrollene endte opp, de fungere bra og presist. Animasjonene var vi også fornøyd med, de ser bra ut og fungerer som de skal.

## Hva vi ville ha gjort om vi hadde mer tid/kunnskaper

For det første ville vi ha fullført spillet. Om vi hadde hatt enda mer tid/kunnskaper, så ville vi ha laget flere baner, lage bonus nivåene osv. Også kunne vi ha puttet in 2 player mode, så man kan spille med Luigi.

## Hvordan vi føler at det gikk å jobbe i et team

Det var vanskelig å jobbe i et team, selv om vi fordelte oppgaver første dag og avtalte når vi skulle møtes. Men som nevnt tidligere var det problemer med at få på gruppen var aktive, det var dårlig oppmøte, og svært få var villige til å jobbe hjemme. Svært få hadde kunnskaper om koding, som var den største jobben med å lage spillet.

Det endte opp med at prosjektet ikke ble ferdig fordi noen på gruppen hadde en alt for stor oppgave og de andre bidro i for liten grad.