

Programmering aflevering 4 om Godot

Jesper Buch

17. april 2020

Formål

Med denne aflevering skal du primært dokumentere din viden om programmering af computerspil i Godot med sproget GDScript. Derudover vil du skulle lave simple udvidelser til det spil, som bliver lavet gennem videovejledningen *Godot Engine 3 - Platform Game Tutorial* ¹.

Det er vigtigt at understrege, at dit fokus i afleveringen primært skal være på at skrive kode i GDScript og ikke blot bruge værktøjet Godot.

Indhold

Du skal i afleveringen besvare følgende:

1. Gør rede for begreberne *Node* og *Tree* i Godot².
2. Gør rede for variable i GDScript, herunder eksportering af variable med *export*.
3. Gør rede for konstanter i GDScript.
4. Gør rede for metoder i GDScript, herunder metoden *_process* på klassen *Node*.
5. Gør rede for metoden *is_action_pressed* på klassen *InputEvent*.
6. Forklar din kode, som udvider spillet fra videovejledningen. Indsæt udsnit af koden og forklar den med de begreber, du har lært i faget.

Krav

Du skal sørge for følgende i din besvarelse:

- Afleveres individuelt, men I må gerne arbejde sammen.
- Dokumentation afleveres som PDF lavet med L^AT_EX
- Spillet eksporteres til Windows og afleveres som en zip.
- Alt kode indsættes som bilag.

Ideer til udvidelser

- Eksporterede værdier som påvirker spillerens adfærd
- Tilføjelse af bolde eller lignende fra et andet projekt
- Tilføjelse af fjende, som kan dræbe dig
- Tilføjelse af farligt objekt, som kan påvirke din health

¹https://youtu.be/wETY5_9kFtA

²https://docs.godotengine.org/en/stable/getting_started/step_by_step/scenes_and_nodes.html