

Rapport Unity Eksamen

Gruppen består av:

Kittikorn Detnoi, Kaja Holte Navjord, Knut Heggdal og Murvet Erdogan.

Konsept:

Vi har valgt å lage et slags Escape Room spill. Hovedpoenget er å lete etter en 4-sifret kode og komme seg videre til neste rom, vi har gjort det litt enklere i rom 1, og ellers er det ganske likt. Vi har brukt triggers rundt om i rommet, slik at en ledetråd med et nummer dukker opp når du er inne i triggeren. Siste rom leder deg til en avsluttende meny og du er da ferdig.

1. Prosessen: Skriv noen få avsnitt om hvordan dere har jobbet med besvarelsen. (Jobbet sammen på alt/alene på hver deres del? Hvilke verktøy benyttet dere for å snakke sammen? For å dele kode? Osv.)

Vi begynte å jobbe sammen på en Unity fil delt via Github, og snakket sammen via Discord.

Vi satt alle og jobbet på samme scene, men i hvert vårt hjørne (rom). Dette viste seg å ikke være det smarteste valget, og med en feil merge via Git forsvant alt. Vi hadde en litt gammel backup, og prøvde på nytt. Vi hadde kommet langt med dette prosjektet da det gikk galt, og vi bygget rommene våre opp 3-4 ganger før vi ga opp på det første prosjektet.

Så vi valgte å begynne på et helt nytt prosjekt, da var det andre problemer som kom. Vi var opprinnelig 5 personer på gruppen, men da siste man ikke hadde gjort noe og sluttet å svare oss, valgte vi å fortsette uten han/hun. Dette gjorde at vi fikk litt mer å gjøre, men delegerte det fint og alt så ut til å gå bra med den nye filen. Da vi nesten var helt ferdige, skjedde det derimot igjen en feil merge. Dette gikk heldigvis kun ut over en av scenene, og den måtte bygges helt på nytt.

Scenen ble laget på nytt og siste finish ble satt i gang. Noe vi har lært av denne prosessen er at Git kanskje ikke er den beste måten å dele kode når det kommer til Unity og at man ikke burde sitte på samme scene samtidig.

Vi delte ut prosjektet slikt, men vi hjalp hverandre mye og samarbeidet veldig bra.

Kaja Holte Navjord's scener:	Main, Room3 og Finish.
Knut Heggdal's scener:	Room2, ansvar for lyd.
Kittikorn Detnoi's scener:	Room1, ansvar for det meste av kodingen.
Murvet Erdogan's scener:	Room4.

2. Features fra pensum: En kort liste med hvilke Unity elementer dere har med.

1. OnTriggerEnter / Exit
2. Collision for Trigger Eventer
3. Application.quit & ScreenResolution
4. Canvas & Panel med buttons for de forskjellige skjermene (kodepanel, pause og settings meny)
5. Unity Standard Assets for å bruke FPS kontrolleren

3. Spesielle utfordringer & fancy features: Si litt om hva dere slet med, og hva dere er spesielt fornøyd med.

Kitti- slet med å finne en måte på hvordan han kunne bruke et script for å kunne håndtere alle passordene og dørene i spillet, men bestemte seg til slutt på at vi bare kopierer scriptet og endrer på passordet manuelt. Ellers ganske fornøyd med at scriptene interagerer med Canvas og Buttons for å interagere med kodepanelene.

Murvet- Jeg slet vel mye på starten, men kom ganske fort inn i det med oppsett og sette ut modeller osv, men den som var mest utfordrende for min del var vel å få triggerne til å funke. Jeg fikk gode råd og hjelp av gruppa som hjalp meg til ferdig produkt. Jeg er spesielt fornøyd med det jeg har lært løpet av prosjektet og det ferdige produktet som gruppa har jobba hardt for.

Kaja- Jeg slet med å få triggerEnter koden til å fungere, så på utallige youtube tutorials og til slutt hjalp Kitty meg med en kode han hadde, som jeg bare endret til min egen. Ellers var det en del problemer med selve prosjektet som skrevet ovenfor. Hadde litt problemer med menyene som ikke alltid ville funke på alle scenene.

Knut- Største problemet mitt var at jeg ikke fikk til å mute in-game musikken når man trykker på pause, så i pausemenyen spille begge lydfilene samtidig. Grunnen til at ikke ble ordnet er problemene som er nevnt ovenfor, noe som gjorde at det ble en forskyvning i progresjonsplanen slik at det ikke ble tid til det.

4. Kjente bugs: Er det noen feil i programmet som dere kjenner til selv? Nevn de i så fall her. Kildehenvisning – VIKTIG: Om det oppdages at dere har benyttet ferdig materiell som dere ikke opplyser om (ikke nevner her), kan det regnes som juks!

Alle modellene som ble brukt i dette prosjektet har blitt laget selv eller hentet fra Kitti's gamle prosjekter som han har jobbet med før.

Ellers har vi brukt Unity Standard Assets sitt FPS-kontroller for å kunne spille spillet, som er tilgjengelig for privat bruk.

Tutorials som vi har sett på fra bruker: <https://www.youtube.com/user/Brackeys>

Kjente bugs i spillet er at vi ikke får byttet mellom in-game bakgrunnsmusikk og musikken på pauseskjermen, så begge to spiller samtidig når man trykker på pause. I rom 2 forsvinner av og til pc-skjermene når man plukker opp sifrene til koden. Det er noen bord i rom 3 som mangle Box Collision.