# 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.**

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

**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!**