

## Ordliste

1.    Gameplay  
Alt det man kan gjøre i et spill og hvordan det fungerer. Alt fra hvordan kontrollene er til de forskjellige spillkonseptene. Måten spilleren samhandler med spillet, dets regler, utfordringer, verden, historie og mål.
2.    AI  
Kunstig intelligens. Dette er enheter i for eksempel et spill som ofte kan tenke selvstendig eller ta valg basert på regler laget av programmereren.
3.    Marine  
Navnet på den ene typen fiende i spillet vårt, og en type AI.
4.    Rigidbody  
I fysikk er "Rigid body" en idealisering av en kropp som ikke kan deformeres. Det betyr at uansett hvor stor fart et objekt har mot en vegg, vil dens form aldri endre seg. Unity sin Rigidbody brukes for å kunne gi fysisk kraft på objekter, men disse vil aldri kunne endre form ettersom dette ikke er en innebygd funksjon i Unity.
5.    Pathfinding  
Kalkulering av hvordan å komme seg fra A til B. AI bruker ofte dette i spill.
6.    Komponenter  
Også kjent som "Components" i Unity. Utvidelser man kan legge til objekter for å gi dem ønsket funksjonalitet. Eksempelvis "box collider" for å legge til kollisjons detektering.
7.    Spillmotor  
En spillmotor er kjerneprogramvaren i et videospill eller i andre interaktive programmer med samtidsgrafikk.
8.    Scene  
En scene er et level i Unity. En scene holder på alle objektene som skal renderes i spillet, og i vårt spill har vi en scene for butikken, opplæringsdelen (tutorial) og selve spillet (world)
9.    Sphere  
Et ferdiglaget spillelement formet som en ball. Disse har ingen funksjon med mindre du gir dem komponenter eller egenlagde script.
10.   if-test  
En sjekk i kodespråket C#. En if-test sjekker om en påstand stemmer, og om den gjør det vil koden tilhørende testen kjøre.
11.   for loop  
En del av koden som gjentas og utføres et bestemt antall ganger.

12. Boolean  
Er en variabel som bare kan ha to verdier: Sann eller usann.
13. RayCast  
RayCast er en linje på angitt lengde som går fra et angitt startpunkt i en gitt retning. For eksempel kan denne starte på en pistol, gå rett frem fra pistolens løp og gå 500meter frem. En RayCast returnerer den første kollisjons detekteringen den treffer.
14. Colliders  
Kollisjon detekteringer. Legges på objekter som komponenter og brukes for å sjekke om noe kolliderer med noe annet.
15. Array  
En datastruktur som kan holde på masse data samtidig, for eksempel flere spill objekter.
16. GitHub  
Merge  
Slå sammen. Når vi merget i GitHub slo vi sammen prosjektene våre, og GitHub oppdaterte alle endringer vi hadde gjort i kode, scene og prefabs.  
  
Commit  
Lagre endringer. Når man gjør en endring i en branch må man commite for å lagre endringene.  
  
Sync  
Synkroniserer endringene. Dersom det ikke har vært synkronisert siden forrige commit vil den nyeste commiten lastes opp til nettet, om ikke vil det sjekkes om det har kommet endringer som skal synkroniseres til din datamaskin.  
  
Branch  
Peker mot lagret data. GitHub lar brukeren lagre en rekke mengde data, og da gjerne i ulike branches. Endringer i en branch vil ikke påvirke en annen branch.  
I prosjektet "Univers" er det 2 branches; planeter og sol. Når en endring skjer i branchen "sol" vil ikke dette vises når noen åpner branchen "planeter". Det må skje en merging mellom disse branchene for at begge skal få endringene.  
  
Master  
Standard branchen. Alle Git prosjekt får en Master branch. Det er ofte i denne man har hovedprosjektet og lager nye branches ut av.

17. GUI  
Grafisk bruker grensesnitt. Dette er statiske elementer på skjermen som viser info som helse, penger og tilgjengelig ammunisjon.
18. Leveldesign  
Designet av et nivå i et spill.
19. "Language Specific Serialization" (Språkspesifikk serialisering)  
Serialisering er metoden å oversette datastrukturer eller objekter til en type data som kan skrives til fil. At serialiseringa er språkspesifikk betyr at den er tilpasset et spesielt programmeringsspråk. I dette tilfelle C#. C-språkene serialiserer i binærkode, så alle lagringsfiler vi oppretter er skrevet i binærkode.
20. Script  
Et lite program som er skrevet i et språk som må oversettes til maskin språk hver gang det kjøres.
21. Lag  
Når noe går tregt.
22. Moodboard
23. Prefab (prefabricated)  
En ferdiglaget kopi av et objekt som kan brukes så mange ganger man vil.