

Terminoppgave Desember 2024

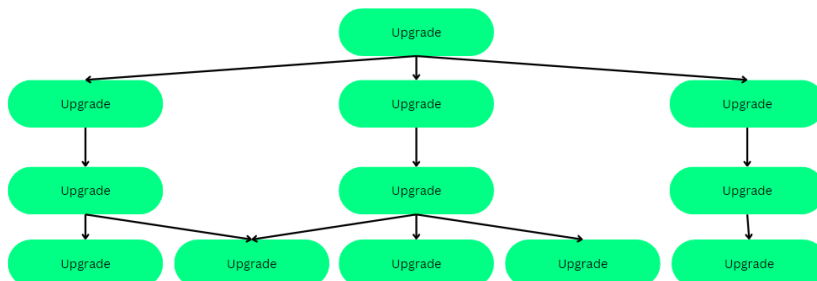
Money Amount
Customer Amount

Money/S
Customer/s

Clicker button

Upgrades

| | | | |
|------|---------|--------|-------|
| Logo | Upgrade | Amount | Price |
| Logo | Upgrade | Amount | Price |
| Logo | Upgrade | Amount | Price |
| Logo | Upgrade | Amount | Price |
| Logo | Upgrade | Amount | Price |
| Logo | Upgrade | Amount | Price |



More to come...

Begynte med å planlegge i canva. Også prøver jeg å lage det på samme måte i spillet senere.



Dette er hvordan jeg fant ut at det skulle se ut i spillet. Det var planer om å endre logo til alle de forskjellige bygningene, men fikk dessverre ikke tid.

Valuta

Money: Dette representerer en tradisjonell økonomisk ressurs. Den kan brukes til å kjøpe nye bygninger, oppgradere eksisterende infrastruktur, eller gjøre andre fysiske forbedringer i spillet.

Customers: Denne valutaen representerer et annet aspekt av progresjon, nemlig teknologisk eller konseptuell utvikling. Den brukes i teknologitreet for å låse opp nye funksjoner, mekanikker eller fordeler som gir langsiktig strategi.

Ved å skille de to, gir du spillerne en balansert utfordring hvor de må prioritere mellom kortsiktig gevinst (money) og langsiktig utvikling (customers).

```

extends Node

var money:float = 0
var customer:float = 0

var money_s:float = 0
var customer_s:float = 0

var click_amount:float = 100

var upgrade1_cost = 25
var upgrade1_money = 0.1
var upgrade1_customer = 0.05
var upgrade1_amount = 0

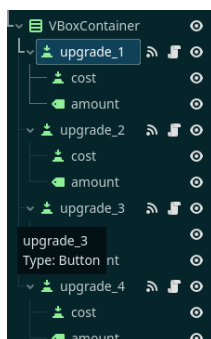
var upgrade2_cost = 100
var upgrade2_money = 1
var upgrade2_customer = 0.1
var upgrade2_amount = 0

var upgrade3_cost = 2500
var upgrade3_money = 8
var upgrade3_customer = 0.5
var upgrade3_amount = 0

var upgrade4_cost = 15000
var upgrade4_money = 30
var upgrade4_customer = 3
var upgrade4_amount = 0

```

Når alle variablene er samlet i ett hovedskript, blir det mye enklere å holde oversikt over hvilke variabler spillet bruker. Du slipper å lete gjennom mange forskjellige skript for å finne eller oppdatere en bestemt variabel. Hvis flere skript trenger tilgang til de samme dataene, unngår du å lage dupliserte variabler i ulike skript. Dette reduserer risikoen for inkonsistente data.



Hadde et simpelt system hvor at alle oppgraderinger har et lite script som fikser om du kjøper noe eller trykker på en av knappene.