

Kandidat 6008's Post-Mortem SCR108, VÅR 2020

"Det året jeg fant ut at jeg aldri skal lage et mobilspill igjen"

Dette semesteret har jeg jobbet med 2 prosjekter. Hovedoppgaven har vært å laget et mobilspill i en gruppe på en periode på over 3 måneder. I tillegg har jeg hatt et mindre prosjekt i sammenheng med faget Scripting 2, som jeg har jobbet vesentlig mindre med. Her er noe av det jeg har tatt med meg i løpet av semesteret:

Jeg kan starte av med et sitat fra et post-mortem jeg skrev forrige semester, så jobbe derfra:

"[...] Dermed har jeg lært at det er lurt å ikke utsette alt til siste liten, så det skal jeg aldri gjøre igjen!"

. . .
Jeg gjorde det igjen.

Kjære psykolog,

Det største problemet jeg har hatt, og fortsatt har med scripting, som er hovedtemaet i dette post-mortemet, er å faktisk sette meg ned. I en verden med så uendelige muligheter, er det lett å la seg oppsluke av alle valgene man har, og heller ignorere å tenke over dem. Slik føler jeg det.

Ibygd i faktumet at man har nesten uendelige muligheter, vil det naturligvis være færre svar per mulighet. Ja, kanskje det morsomste med hele fagfeltet er nettopp dette, at du kan la din kreativitet blomstre, og at det er ingen grenser, men det gjør det ikke noe enklere. *Her prøvde jeg å finne et fint sitat om hvor tungt det er å gå en vei ingen har gått før, men at belønningen er verdt det, men jeg fant ingenting så det finnes kanskje ikke. Poenget mitt er at det er vanskelig å starte, når jeg vet at det ikke finnes en fasit, og ingen jeg kan spørre om spesifikt om mitt problem. Jeg merker nå at jeg setter meg selv i en offerposisjon, og det er ikke poenget mitt. Jeg kan si at jeg IKKE kan si "jeg skal slutte å prokrastinere NÅ", og ja det er kanskje litt unnskyldning, men det er også noe jeg føler ligger dypt i meg, og er noe jeg må finne ut av over en stund, MEN jeg tror å ha en så brutalt stressende opplevelse som dette hjelper meg i reisen i å bli en ~~bedre~~ verre(!) prokrastinerer!

Okei, nok om det. Hva mer har jeg lært?

Programmering er gøy!!!

Jeg vet fortsatt ikke om jeg skal kalle det programmering eller scripting, men programmering høres definitivt kulest ut så jeg bruker det enn så lenge... Selv om jeg har brukt størsteparten av denne teksten på å klage, må jeg virkelig legge til at jeg synes programmering er veldig gøy, og noe jeg ser for meg at jeg kan jobbe med i en stor del av livet mitt. Den følelsen av å ha en idé, og så klemme fram en løsning, som kanskje ingen før deg har gjort er helt fantastisk, og jeg gleder meg til å bare bli bedre og bedre slik at jeg kan lettere sette meg ut på nye eventyr for å en dag klare å 100% realisere en kunstnerisk visjon.

Git is a curse and a blessing

Jeg vet egentlig ikke helt hva det ordtaket betyr, men det høstes kult ut. Semesteret her begynte jeg å bruke Git for første gang, dette inkluderer GitHub og GitKraken (og ekskluderer alle andre «Git» produkter). Dette er skikkelig skikkelig bra produkter dersom man skal jobbe med spill eller andre større prosjekter... dersom man vet hvordan de fungerer. Det er utrolig praktisk å ha kontroll på alle endringene du har gjort i fortiden, hvem som har gjort dem, hva som har gått galt, og til og med muligheten til å gå tilbake dersom noe fatalt har skjedd (du kan gjøre dette uansett skrev det bare for dramatisk effekt)! Problemet er når du ikke har peiling på hvordan de fungerer. Til tider var dette praktisk, til tider var dette veldig tidkrevende

Pair Programming > Peer Pressure

Mange mange (mange) ganger i løpet av dette semesteret følte jeg at jeg satt helt fast i en oppgave. Jeg gikk tilbake til den flere ganger, det kunne til og med hende seg at jeg hadde et mareritt eller to om den. Det jeg har lært nå, er at jeg aldri ville komme til å gruble meg fram til svaret. Mange ganger spurte jeg en kompis, venninne, ~~tilfeldig person på gata~~ eller lærer om han/hun/det kunne se på det, og de kunne se en løsning med en gang. Man kan bli så satt fast i tankemønstre at det blir umulig å bryte ut av dem. <3 Perspektiv <3. Jeg og et gruppemedlem fant sammen ut av dette og vi bestemte oss for å prøve å programmere og problemløse mer i lag. Vi følte at dette gjorde store deler av arbeidet mer produktivt, og gøy. Det er ikke alltid det beste alternativet, men når det er det beste alternativet, så er det det.

Koronavirus = bad

Nå går jeg på Høyskole (Wihu!!!), og jeg er her for å lære, og det jeg ser på som viktigst å lære er programmering. (Bare for personlige årsaker, jeg mener ikke programmerere er bedre enn spilldesignere, takk for meg). Det jeg har lært er at det er best å lære slikt når man er i samme rom som læreren. Det er da lettere å avbryte for små spørsmål, og den mer personlige følelsen, og nærværet gjør at en tar opp stoffet litt bedre. Korona-epidemien som kom i Mars 2020 gjorde at skolen ble avlyst og jeg reiste hjem til *en plass som ikke er Oslo*. Så jeg lærte litt dårligere enn jeg kanskje hadde gjort hvis ikke. Å være på skolen føler jeg også *tvinger* én til å jobbe litt mere. MEN ALL KREDS til lærere som gjorde en fantastisk jobb ved å omstille seg raskt, og ved å ha meget bra online-undervisninger.

Prioriter gjerne alle prosjekter

Dette semesteret hadde vi 4 eksamener. Den ene var vesentlig større enn de 3 andre. Dermed tenkte jeg og min apehjerne at ja jeg fokuserer på den største først, så tar jeg de andre underveis når jeg får tid. Jeg fikk ikke så mye tid. Dermed følte jeg at de andre eksamenene (Inkludert den i Scripting) ikke fikk vist min kompetanse i de fagene. MEN det er min feil og jeg skal etter beste evne prøve å lære fra det.

Mobilutvikling more like blæææh

Å utvikle for, og programmere spill og prototyper for android-telefoner var ikke så gøy som jeg hadde håpet. Spill fungerer veldig forskjellig på PC og Android, selv ved samme build. Små justeringer er det jo uansett når man skal playteste, men siden vi utviklet på PC, men bare kunne playteste på Android, måtte man builde og eksportere spillet for hver gang man skulle teste en endring. Dette ble fryktelig irriterende i lengden, og jeg har bestemt meg for å holde meg borte fra mobilspill-utvikling, helt til det finnes bedre alternativer. (Unity Remote 5 fungerte ikke.)