

Projekt w języku skryptowym

Gummy Bear Dealer

- ▶ Gra inspirowana na grze "Drug dealer"
- ▶ Język użyty do stworzenia gry: C#
- ▶ Silnik: Unity wersja 2020
- ▶ Środowisko programistyczne: Visual Studio 2019



Zalety i wady C#

- ▶ Zalety:

- Względnie łatwy do nauki, zbliżony składnią do Javy.

- Język mocno typowany (każda zmienna musi mieć zadeklarowany typ, łatwo można odnaleźć błędy).

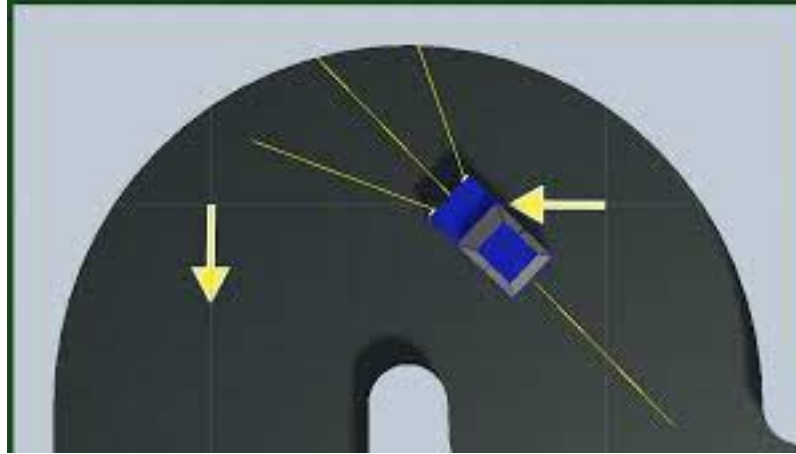
- Bogata dokumentacja, dużo przykładowych skryptów.

- ▶ Wady:

- W porównaniu do Pythona, czas kompilowania jest znacznie dłuższy.

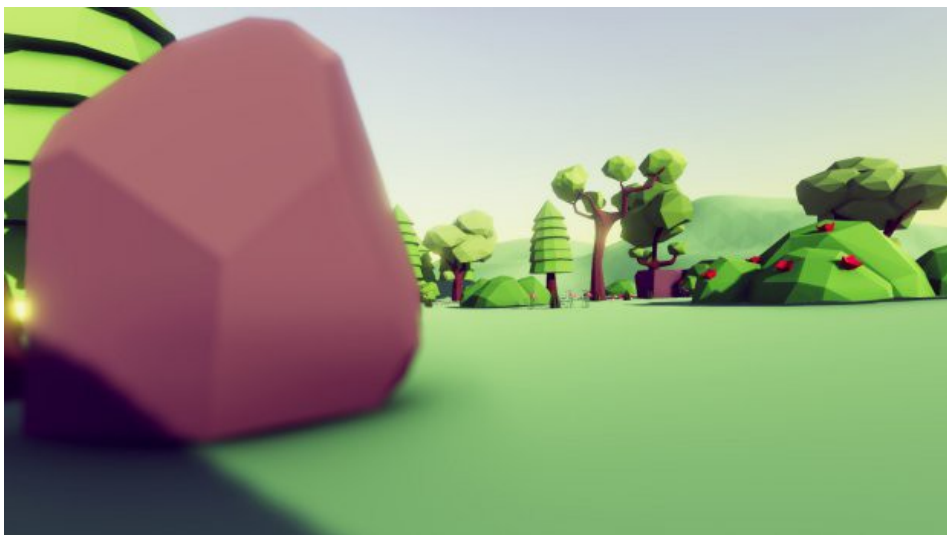
Co znajdzie się w grze?

- ▶ Prowadzenie samochodów
- ▶ Proste AI botów
- ▶ Liniowa fabuła
- ▶ Zdecentralizowana mapa (pare mniejszych okręgów odblokowywanych przez ukończenie misji)
- ▶ Prosty tworzenie przedmiotów
- ▶ Sklepy z surowcami lub częściami
- ▶ Modele lowpoly lub darmowe assety
- ▶ Możliwość kupna gotowego hangaru/mieszkania



Różnice między Gummy Bear Dealer a Drug Dealer

- ▶ Zdecentralizowana mapa(na obrazku mapa Drug Dealer)
- ▶ Uproszone tworzenie przedmiotów
- ▶ Grafika składająca się z małej liczby wielokątów



Harmonogram

- ▶ Wstępna mapa, poruszanie się gracza, prosta fizyka, ruch kamery-25.03
- ▶ UI gracza, zarys tworzenia przedmiotów-1.04
- ▶ Początkowa fabuła-07.04
- ▶ Modele(gracz, itemy, boty), dzielnica startowa-15.04
- ▶ AI do przemieszczania się botów, prowadzenie pojazdu-24.04
- ▶ Dźwięki, grafika, dalsza część fabuły, mapa gry29.04
- ▶ Fabuła, lepsza fizyka-15.05
- ▶ odblokowywanie innych dzielnic, tworzenie przedmiotów, kupowanie hangaru-3.06
- ▶ Optymalizacja, poprawa błędów, AI oraz oddanie projektu 16.06
- ▶
- ▶

Oczekiwany efekt

