Projekt w Języku Skryptowym

„Gummy Bear Dealer”

* **Założenia**

Gra 3D w Unity przy użyciu Visual Studio i C#.

Prowadzenie samochodów.

Proste AI botów.

Liniowa fabuła.

Zdecentralizowana mapa (pare mniejszych dzielnic).

Proste tworzenie przedmiotów.

Sklep z surowcami.

Modele lowpoly.

Możliwość kupowania hangarów.

* **Harmonogramy**

Wstępna mapa, poruszanie się gracza, prosta fizyka,ruch kamery-26.03​🗹

UI gracza,zarys tworzenia przedmiotów-1.04​🗹

Początkowa fabuła-07.04​🗷

Modele(gracz,itemy,boty), dzielnica startowa-15.04​🗹/🗷

AI do przemieszania się botów,prowadzenie pojazdu-24.04​​🗹

Dźwieki,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​🗹

* **Wnioski**

Przed rozpoczęciem prac nad projektem byłem optymistycznie zapatrzony na terminy konkretnych zadań, ponieważ miałem wcześniej stworzonych pare prostych gierek.

Jednak rozmiar projektu i wyzwania jakie sobie postawiłem przerosły moje umiejętności i musiałem poświęcać więcej czasu na wykonywanie pojedynczych zadań.

Bardzo czasochłonne było budowanie mapy dlatego udało mi się tylko zbudować mapę startową, poprawianie prowadzenia samochodu, problemy z spawnerami i botami.