**Spelprojekt rapport**

**Inledning**

Jag har byggt en 2d racer i unity.

Spelet går ut på att man styr en kub och ska köra sig så snabb som möjligt runt en bana. PÅ banan finns det boosts som ändrar din hastighet och åker du in i väggarna förlorar du hastighet.

**Projektbeskrivning**

Jag har använt Unity som är ett verktyg som man kan använda för att bygga spel genom skapa sprites som man lägger olika komponenter och skript på.

Jag började med att sätta mig och googla lite och brainstorming och när jag hade en grov ide över vad jag skulle bygga för något spel så byggde jag upp en planner med grova delar på vad som skulle göras. Och efter det började jag att söka upp hur man gjorde olika saker och bygga spelet.

Jag har främst använt mig av boxcoliders som aktiverat skript som påverkat hur man rör sig och annat. Och sedan har jag använt keybordinputs och timers. Och för menyn använde jag knappar som kallade på funktioner.

**Resultat**

Resultatet blev inte som grundplanen var, men det blev ändå bra. Jag hade t.ex. tänkt att bygga med kanske foton eller i alla fall roliga bilder. Men det slutade med att jag för enkelhetens skull gick med enkla kuber och cirklar i starka färger.

Även om mycket har gått bra så har jag stött på några problem.

Ett problem jag stötte på var att de boostsen som drog ner hastigheten fick hastigheten att bli negativ eller ibland 0 vilket störde saker. Det löste jag genom att lägga in en if-sats så man bara förlorade hastighet om hastigheten var över 3. Det hindrade hastigheten att bli för låg

Ett annat problem jag hade var att en stund ville inte väggarna sänka hastigheten som de borde och där var lösningen att kolla på väggarna och såg då att en boxcolider låg fel i prefaben så löstes enkelt med en justering där.

Hade även lite problem med min skoldator och att den slumpmässigt stängdes av, det löstes genom att jag fick en ny dator som jag som installerade unity på och även jobbade lite på min hemdator. Det slösade lite lektionstid som fick tas igen på fritiden men löste sig relativt enkelt.

**Avslut**

Även om resultatet blev inte helt som grund idén men är ändå stolt över det jag fik till. Lärt mig ett helt nytt verktyg och kunnat skapa ett ganska bra spel på relativt kort tid.