**Projektbeskrivning: Spelprojekt**

I det här projektet har spelet byggts med Unity och spelet är ett gissningsspel, där det går ut på att datorn ska försöka ta reda på vilket nummer som du tänker på mellan 1 - 1000. Datorn väljer sedan ett slumpmässigt tal, om det slumpmässiga talet skulle vara korrekt trycker man på knappen där det står korrekt. Annars finns det två andra knappar där det står högre eller lägre, då gissar datorn på ett nytt tal och allt börjar om med att välja på de tre knapparna. Tills datorn har gissat på det talet som man har tänkt på.

Inspiration till spelet är det spelet som min bonuspappa använde sig utav när han började bygga ett ordleks spel till min lillebror. Spelet skulle inte vara för komplicerat att bygga utan lämpligt för mina kunskaper men samtidigt utmanande.

Unity är en spelmotor som har använts för att utveckla spelet under projektet. Man kan utveckla diverse applikationer med Unity, till exempel persondatorer, konsoler, mobila enheter och webbsidor. Unity’s egna sökmotor var väldigt hjälpsam för att få fram metoder för att få spelet att fungera på bästa och mest effektiva sätt. Planner användes för att strukturera och bryta ner arbetet och få en översikt på vad som behövde göras i spelet. Det gav en tydlig överblick över vad som var kvar att göra. Vilket gjorde det lätt att planera arbetet under projektets gång.

Resultatet blev i sort sätt de förväntningarna som jag hade, spelet fungerade som det var tänkt, fick ett utseende som blev bra och tiden användes väl under projektets gång**.** Dock de problemen som jag stötte på under projektets gång var att några bilder som används i spelet inte blev transparanta mot bakgrundsbilden. Detta löstes genom att be om hjälp av lärare, Luna Pic hjälpte att göra bilderna transparanta. Det var också lite svårt att hitta lämpliga lösningar på internet, till matematiken så att spelet skulle bli mer effektivt. Ett annat problem var att ett script inte fungerade, gjorde ett test för att se vad problemet var. Sedan insåg att en stor bokstav saknades på **S**tart void, vilket löste ett stort problem eftersom det påverkade andra script i spelet från att fungera.

Det som jag är nöjd med spelet, är spelets utseende. Det var roligt att testa sig fram med UI, för att se vad som såg bäst ut, få testa och spela spelet för att se så att allt fungerar, men också att få koda och se det färdiga resultatet.Det jag är missnöjd med är att jag inte hann få till matematiken i spelet, så att det blev mer effektivt. I nuläget tar det längre tid för datorn att skära ner på valmöjligheterna av tal, när man trycker på höger/lägre knapparna för att komma fram till det talet man tänker på.

Avslutningsvis det som hade gjorts annorlunda om projektet gjordes idag, hade fokuset legat lite mer på matematiken och effektiviteten än att testa sig fram med UI och scener. För att själv bli nöjdare med spelet i helhet. Sedan det som skulle kunna byggas vidare på projektet är att ställa andra frågor än just högre eller lägre med hjälp av flera scener i spelet. Frågorna skulle kunna vara om sitt tal är till exempel delbart med 5, 2 eller 3 för att på snabbast sätt komma fram till det talet som man tänker på.