# Zombie spel skapat i unity

I det här projektet så har jag skapat ett spel i unity som jag valt att kalla för zombieapokalyps. Spelet handlar om en spelare som ska försöka ta alla bär och drickor för att kunna överleva och fortsätta strida mot zombies. Spelet genererar nya banor konstant automatiskt, du som spelare ska bara kunna ta dig förbi zombieserna och plocka all mat. Zombieserna ska försöka stoppa dig och följer dina fotsteg, kommer du nära zombieserna så kommer du att ta damage, man kan ta upp till 3 hits mot en zombie, för att heala dig så kan du äta maten du samlar. I varje bana finns det en exit sign, när du går på exit signen så kommer du att komma till en ny nivå. Desto längre i nivå du kommer desto fler zombies spawnar det och mer bär. Ungefär vid runda 20 så kommer det vara 16 st zombies på planen vilket gör det nästan omöjligt att vinna men inget är omöjligt.

Unity är ett program där man kan utveckla olika spel idéer och hjälper än att komma vidare på ett väldigt effektivt sätt. I början hade jag ingen aning om vad jag skulle göra så jag kollade runt i app store för att kunna få ideer om vad jag skulle kunna bygga för spel i unity. Så först hade jag tänkt att göra ett spel med en apa som hoppar på stenar för att ta sig uppåt. Men efter en vecka ungefär märkte jag att min kod var helt borta för att jag antagligen hade glömt att spara allting. Men jag fick mycket lärdom av mitt första spel och tyckte att jag kunde göra det svårare för mig själv. Så det jag först började med att göra var att göra en planering eftersom jag hade ont om tid. Det var här någonstans jag valde att göra mitt zombie spel. Så jag bröt ut spelet i flera delar för att kunna effektivisera mitt arbete. Jag skrev ner mina viktigaste punkter att göra och extra grejer ifall jag hade tid. Så mina huvuddelar var att, ”göra autogenererade banor, skapa en spelare som kan röra sig, mat på banan, ett objekt som kan göra att jag kommer till nästa nivå och zombies som följer efter spelaren jag designat. ” Sen hade jag även planerat extra grejer vilket skulle kunna vara exempelvis ”att spelare skulle kunna attackera och att spelaren skulle kunna blocka slagen på något sätt. ” Jag använde mig utav plannern för att kunna effektivisera mitt arbete och strukturera det.

Jag har stött på flera problem under projektets gång, men det absolut största problemet jag stötte på var problem med unity, det ville aldrig funka, behövde ladda ner unity om flera gånger. Men när jag gick till Jeton så kom han med en perfekt lösning, det var att ladda ner Visual studiocode Community vilket löste problemet så jag slapp ladda ner unity om och om igen. Ännu ett problem med unity var att jag hade fel version från början, men det löste jag lätt genom att bara byta version på projektet och genom att ladda ner rätt version. Sen hade jag ett stort problem med att få rätt kod att funka till mina zombies, då hittade jag en kod på nätet som jag kopierade och klistra in, men det funkade ändå inte för dem hade inbyggda funktioner som man skulle ha laddat ner. Men jag själv hittade en lösning till det vilket var att applicera enemy i public så all min enemy kod funkade.

Men jag är nöjd över mitt arbete trotts att jag inte hann bli klar med det helt, tror inte jag hade kunnat göra något mer pga tidspressen.