# Super Mario 2D-Spel

I projektet har jag byggt ett 2D-spel i Unity. Spelet heter Super Mario och är ungefär en kloning av det riktiga Super Mario med några egendesignade banor, olika ljudeffekter och några funktioner utöver det vanliga.

## Projektbeskrivning

Unity är en spelmotor som man kan utveckla diverse applikationer i antingen 2D eller 3D. Jag valde att göra Super Mario för att utmana mig själv till något svårt och utmanande då jag även visste att det finns flera tutorials på många delar av spelet om jag skulle fastna på något. Jag har använt mig utav många sidor på Google, Youtube och andra kamrater i klassen för att jobba framåt och komma fram till slut produkten. Jag hade en klar struktur i planner i början med vilka funktioner jag skulle ha med och vad som behövdes göra. Längs med projektet har jag sedan lagt till uppgifter i planner vartefter jag kommit på fler idéer att ha med i spelet.

## Resultat/Problem

Slutprodukten resulterade ungefär på det sättet jag ville att det skulle bli. Jag fick till ett fullt funktionellt spel med basic funktionerna i Mario. Där man kan springa runt samla in coins för poäng och försöka ta sig hela vägen till mål. Däremot så skulle jag kunna tillämpa många fler funktioner om jag hade tiden till det för att få det att bli ännu mer likt riktiga Mario. Däremot är jag väldigt nöjd med resultatet jag kommit fram till på den tiden vi fått. Spelet var även väldigt beroende då man ville klara banan så snabbt som möjligt för att få mest poäng. Några problem som jag stött på under projektets gång var att Unity avinstallerats flera gånger vilket gjort att man förlorat mycket tid på lektionerna men även att man inte kunnat jobba mer hemma. Trots detta har det gått bra med att producera ett spel och jag är nöjd med det jag åstadkommit. Ett annat problem var att få Mario att transformera till en eldgubbe när han gick in i en blomma. Jag löste det sedan med hjälp av att några andra i klassen använt samma funktion och tog hjälp med koden av dem.

## Avslutning

I slutändan gick projektet bra. Om jag skulle göra om det skulle jag försöka fokusera mer på funktionerna istället för banorna. Om jag har mer tid i framtiden skulle jag vilja fortsätta spelet och avsluta alla saker jag inte hade tid att göra som att ge Mario funktioner att skjuta eldbollar som kan skada mobs och döda dem. Bygga kreativare banor som kanske även kan vara lite svårt att klara av. Men jag är väldigt nöjd med mitt jobb.