

2D spel i Unity

Arbetsplan

Simon Meier

Sebastian Alin

Viggo Haimanas Bygdén

2023-10-04

1. Projektbeskrivning

I detta projekt ska vi skapa ett Unity 2D-spel med temat tidsresor. Det ska vara ett plattformers spel där man kan springa, hoppa och slida för att ta sig förbi hinder. Målet är att samla ihop ett visst antal mynt som har hamnat i fel tidsperioder. Det betyder att spelet ska utspelas i fyra olika världar. London 1910, London 2147, Egypten 2000bc och Månen 1969.

1.1 Mål

- **Grafik:** Vi använder sprites med animationer. Vi ska ha olika detalj på förgrund och bakgrund både för att urskilja spelaren från bakgrunden och minska resursanvändningen. Eventuellt kommer vi tillämpa ljuskällor
- **Användargränssnitt:** Vi kommer ha en menu där man kan starta ett nytt spel och ladda. Man kommer också kunna både se och välja keybindings i options. I början kommer också en tutorial där man bland annat kan lära sig att gå, hoppa och slida samt powerups. För att spelaren ska hålla koll på sina framsteg kommer vi att visa på sidan hur många mynt som spelaren samlat.

2. Organisation

Vi använder github för organisationen. Där kommer vi ha ett gemensamt repository (main branch) och ett repository för varje person. Sedan har vi också ett [Github project](#) där man kan se sina arbetsuppgifter efter hur viktiga de är och om de är klara.

2.1 Kommunikation

Kommunikation kommer ske vi Teams och öga mot öga. Sjukanmälning sker också vi teams. Minst varje vecka kommer också ett avstämningsmöte att hållas.

2.2 Roller

(Fett stil är main, andra är hjälpare)

| Roll | Namn | Rollbeskrivning |
|-----------------------|---|---|
| 2D assets and design | Viggo Haimanas Bygdén Simon Meier | Ritar assets, Animerar assets, designar levlar, ansvarar för UI |
| Git admin | Simon Meier Sebastian Alin | Ansvarar för Github, bland annat Merge och Projects |
| Unity programmer | Sebastian Alin Simon Meier Viggo Haimanas Bygdén | Programerar all i unity, C#, |
| Spel mekanik designer | Sebastian Alin Simon Meier Viggo Haimanas Bygdén | Programerar spel mekanik, t.ex Tutorial och Powerups |

3. Projektmodel

Tidslinje

- **4 Okt:** Start av Projekt
- **9 Okt:** Inlämning projektplan
- **17 Okt:** Barebones ska vara klart (currently important in todos)
- **24 Okt:** Death and Respawn,
- **27 Okt:** Save and Load, and Simple Menu
- **6 Nov:** Klar med Level design och Assets (I Unity)
- **9 Nov:** Dialogbubblor, Tutorial, och intro cutscene
- **9 Nov:** Powerups
- **13 Nov:** Wormhole minilevel
- **15 Nov:** Lighting, SFX, Music
- **17 Nov:** Felsökning klar
- **19 Nov:** Inlämning github,
- **21 Nov:** Presentation klar
- **22 Nov:** Presentera

4. Riskanalys

| Risk | Proaktivt agerande | Reaktivt agerande |
|---------------------------|---|---|
| Förlust av filer (Github) | Merga säkert, ladda inte upp filer med buggar, testa koden! | Använd en tidigare version/sparning, spara lokalt assets. |
| Merge Conflicts | Klar kommunikation gällande vad som ska göras och de olika ansvarsområdena | Lös i merge editor |
| Sjukdom | Ladda upp på Github efter viktig ändring och lektions avslut, om den är testad och fungerar | Kommunicera i Teams, distribuera uppgifter/jobba hemma |
| Missförstånd | Dokumentera och diskutera ändringar i varje avstämningsmöte | Förklara missförståndet, gå igenom projektplanen |

| | | |
|--|---|---|
| Idé klasch | Diskutera idéer, framför i grupp och rösta fram den bästa | Om idén redan implementerad, låt den vara, så länge den inte förstör helheten |
| Något tar längre tid än tidigare trott | Arbeta från grunden, börja med det viktiga! | Simplifiera, gör koden enklare och minska arbetsuppgiften Fråga andra, inspireras, få hjälp Skjut upp unimportant, jobba med det viktiga! |
| Internet dör | Bättre WiFi till Hitachi? | Arbeta lokalt, måla assets, tydlig kommunikation under arbetet. Använd produktionsteknikens WiFi |