

2D spel i Unity

Arbetsplan

2023-10-04

Simon Meier -07098498

Sebastian Alin -070984667

Viggo Haimanas Bygdén -07387498

Innehåll

1. Projektbeskrivning	3
1.1.Mål	3
2. Organisation	3
2.1.Kommunikation	4
2.2.Roller	4
3. Projektmodell	4
3.1.Tidslinje	4
4. Riskanalys	5

1. Projektbeskrivning

I detta projekt ska vi skapa ett Unity 2D-spel med temat tidsresor. Det ska vara ett plattformsspel 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 detaljer på förgrund och bakgrund både för att urskilja spelaren från bakgrunden och minska resursanvändningen. Eventuellt kommer vi tillämpa ljuskällor
- **Användargränssnitt:** Vi kommer ha en meny 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 via Teams och öga mot öga. Sjukanmälning sker också via Teams. Minst varje vecka kommer också ett avstämningsmöte att hållas.

2.2 Roller

(Fett stil är för huvudroll, andra är medhjälpare)

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 programer	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. Projektmodell

3.1 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 ej viktiga saker, jobba med det viktiga!
Internet dör	Bättre WiFi till Hitachi?	Arbeta lokalt, måla assets, tydlig kommunikation under arbetet. Använd produktionsteknikens WiFi