|  |  |
| --- | --- |
| Unity Spel | |
|  | |
| 2021-05-25Programmering 1 | Daniel SkoglundJeton Mustini, Joakim Flink |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  | InledningMitt spel som jag skapat i Unity heter *Drakslaktaren*. Det går ut på att döda drakar som dyker upp runt omkring dig. Du befinner dig instängd i en skog med facklor och en brasa och allt du kan göra är att döda dessa små drakar. Spelet är till för att vara lite lugnt och skönt - inte så tävlingsinriktat. Ljudet och ljuset från facklorna och brasan skapar den lugna atmosfären. Bakgrunden är uppbyggd i flera lager och har ett djup som skapar en 3d känsla även om spelet är 2d. Du får också denna känsla från ljuskällorna som lyser upp skogen. Jag har satsat mycket på estetik i detta spel men även det kräver kod. | |  |
|  | Projektbeskrivning, planering | |  |
|  | Jag planerade vad jag skulle göra varje timme vi hade för projektet. Eftersom jag visste att projekttiden var ungefär 9 timmar så delade jag upp det i de timmarna för att veta hur mycket jag skulle göra och när. Detta gjorde jag i Planner och lade upp det på detta sätt: | I Unity finns mycket möjligheter och gjorde att jag kunde göra i princip precis vad jag hade tänkt mig. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  | Resultat och problem I allmänhet är jag nöjd över mitt resultat. Spelet går att spela utan problem eller buggar och håller på i en evighet. Under vissa lektioner kunde jag känna mig begränsad och svårigheter med att fortsätta utveckla det. Jag fortsatte kämpa för att lösa mina problem och till slut fick jag en färdig produkt.  Ett problem jag hade var till exempel att jag inte ville att karaktären skulle kunna gå och attackera samtidigt. Detta löste jag genom att göra karaktärens hastighet till 0 medan attack-animationen spelades. | Ett annat problem jag hade var att draken var kvar efter den dog fast osynlig. Detta problem löste jag genom att använda ***Destroy*** funktionen. Jag skrev:    Alltså att draken skulle tas bort från spelet efter 0,2 sekunder.  Annat än dem problemen så gick alltid smidigt. Unity är en bra spelmotor och personligen tycker jag att den är relativt enkel att utveckla spel med. Det finns mycket bra hjälp på deras forum och allt är väldokumenterat och tydligt. Dock så beror de lite väl mycket på deras gemenskap i de flesta fallen. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Avslutning  Detta projekt har varit bra för att man lär sig mycket nytt och har roligt under tiden. Även om man fastnar under processen så finns det alltid en väg ut. Den kanske inte alltid är som man förväntat sig men den fungerar. Att programmera spel är inte lätt men kreativitetspotentialen är enorm och skapar en drivkraft som inget annat skolämne kan skapa.  Ett förbättringsområde jag ser med detta projekt är möjligtvis mer grundläggande kunskaper inom spelmotorer och hur man använder dem innan projektet startar. Personligen hade jag inga problem med hur det blev nu men andra kanske upplevde stress för att de inte hade några förkunskaper alls. |  |  |