Sprawozdanie inpg – projekt gry VR Unity – Wojciech Dziuba

W projekcie byłem odpowiedzialny za dodanie postaci NPC, zaopatrzenie ich w skrypty pozwalające wchodzić w reakcje z graczem i zaimplementowanie systemu walki, który dalej by rozszerzał możliwości interakcji NPC z bohaterem. Dodanie systemu walki przerosło jednak moje umiejętności i ostatecznie walka nie została zaimplementowana do naszej gry i jednie dodano mocno uproszczony model „walki”.

Scrum materem byłem w tygodniu trzecim. Celem było dodanie NPC z podstawowym skryptem śledzenia bohatera, który jednak sprawiał że w sytuacji gdy bohater podskoczył to NPC śledzący go unosił się w powietrzu ponieważ podążał absolutnie w linii prostej. Naprawa tego problemu została więc wpisana do celi przyszłotygodniowych. W trzecim tygodniu również poskładana została w całość mapa świata, jednak elementy które się na niej znajdował nie uniemożliwiały przenikania przez nie, dlatego naprawa tego problemu została wpisana na tydzień kolejny.

Kolejne commity z git hub

08/05/2018

* Obejrzano tutoriale dotyczące setupu GitKrakena oraz Unity

Gitkraken oraz Github został wybrane na podstawie opracowanego zestawienia na wcześniejsze zajęcia z inpg. Oba dawały możliwość korzystania z wersji Premium studentom za darmo

09/05/2018

* Pobrano i skonfigurowano GitKraken we współpracy z repozytoriami GitHub

10/05/2018

* Pobrano i skonfigurowano Unity

11/05/2018

* Obejrzano tutoriale z podstaw pracy w unity

Nauka obsługi podstawowych narzędzi, wygląd menu, testy gotowych elementów

12/05/2018

* Obejrzano tutoriale odnośnie tworzenia NPC i podstaw skryptów w C#

Na początku przyjąłem błędne założenie, w myśl którego planowałem się nauczyć podstaw C# i dodać skrypty NPC i konstrukcję walki samodzielnie. Przerosło mnie to zdecydowanie czasowo i kolejne dni były moimi próbami nauki tego języka od podstaw

13/05/2018

* Całkowita modyfikacja repozytorium, utworzenie nowego pliku projektu unity

Po pierwszej próbie dodania assetów z mapą wynikły problemy związane z olbrzymim rozmiarem repozytorium i mnóstwem plików śmieci które został stworzone przez Unity

Okazało się to być naszym błędem ponieważ zapomnieliśmy o pliku .gitignore.

W związku z tym faktem dodałem nowy projekt do którego zostały na nowo dodane sceny wraz z assetami, oraz zmieniliśmy klienta do githuba z gitkrakena na klienta stworzonego właśnie przez git hub. Nowy klient był mniej skomplikowany w obsłudze i dawał nam wszystkie użyteczności które potrzebowaliśmy.

15/05/2018

* Dalsza walka z nauką dxiałania skryptów

16/05/2018

* Poszukiwanie asetow dla NPC

Pierwszy kontakt z Asset Storem i próba dopasowania odpowiedniego NPC, wyposażonego w animacje

17/05/2018

* Próby dodania npc

Nieudane próby dodania skryptów

18/05/2018

* Dalsze próby dodania npc i poszukiwanie assetów AI

23/05/2018

* Testy skryptów znalezionych w sieci

Moment w którym się poddałem i zdecydowałem na znalezienie gotowych skryptów dla AI w sieci, co też okazało się nie być takie proste

24/05/2018

* Kontynuacja i próby modyfikacji skryptów znalezionych w internecie

25/05/2018

* Ja już nawet nie wiem

26/05/2018

* Próby dodania mechanizmu śledzenia

Dodanie pierwszego wstępnie działającego skryptu, jednak był on obarczony problemami opisanymi w drugim akapicie tej części sprawozdania

27/05/2018

* Dalsze dodawanko powyższych

29/05/2018

* Kombinowanie ze śledzeniem nie tylko po płaskim

Ostateczna modyfikacja skryptów NPC, która przypina ich teraz do jednej płaszczyzny

05/06/2018

* Poszukiwanko skrypciorów walki

06/06/2018

* Dalsze szukanko

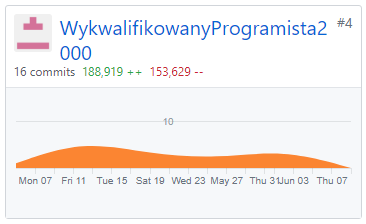
07/06/2018

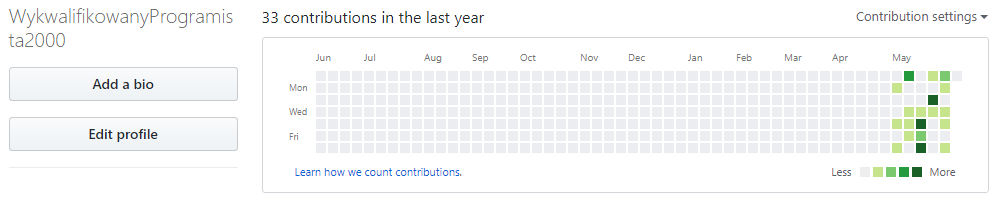
* Proby dodania skryptu

08/06/2018

* Dalej ta sama zabawa

W tym momencie poddałem się z próbą dodawania skryptów walki ponieważ po trzech dniach walki z nie chcącymi się skompilować skryptami poddałem się





|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  |  |