Sprawozdanie z wykonanych prac – projekt gry VR Unity – Krzysztof Cembala

Celem projektu jest stworzenie gry w Unity z zamiarem wyprodukowania na Android VR. W projekcie korzystaliśmy z GitHuba, GitHub Desktop oraz Trello. Podczas wykonywania projektu napotkaliśmy na sporo błędów jednak finalnie udało się je wszystkie rozwiązać i otrzymać sprawną grę 3D. Gra posiada pełną sprawność na Windowsie, działa tez na Androidzie lecz wymaga jeszcze trochę poprawek.

Podczas wykonywania projektu dwa razy byłem scrum masterem. Pierwszy raz w pierwszym tygodniu pracy. Tutaj głównym problemem była konfiguracja, która jednak przebiegła bez większych trudności. Problem pojawił się, gdy zaczęliśmy wysyłać pierwsze comity i nagle GitKraken, którego używaliśmy odmówił posłuszeństwa i przestał działać. Zmieniliśmy wiec GitKrakena na GitHub Desktop i dodaliśmy gitignore. Od tego czasu nie było problemów z repozytorium.

Ostatni tydzień, w którym również byłem scrum masterem polegał głównie na doskonaleniu gry i poprawie/dodawaniu mechanik. Udało się rozwiązać wszystkie problemy z Androidem i Windowsem. Tydzień ten poświeciłem na łączenie wszytego w całość, lekkie ozdabianie gry, stworzenie questów i dodanie NPC. Pracowaliśmy też na wdrożeniem sterowania przez pada na Androida. Ostatnie dni poświęcone były na indywidulane sporządzenie sprawozdania a następnie połączenie ich całość.

W projekcie byłem odpowiedzialny za łączenie wszystkiego w całość, produkcje na Windowsa oraz Androida oraz oprogramowanie i sprzęt VR. W trakcie pracy udało mi się też dodać i dostosować Protagonistę wraz z widokiem zarówno z 3 jak i 1 osoby. Pod koniec napisałem też skrypt obsługujący system powiadomień/questów w grze oraz dodałem ścieżkę dźwiękową wraz z paroma NPC-tami.

Cały tok pracy jak i powstałe błędy opisane zostaną poniżej wraz z datami i wkładem.

* ﻿07/05/2018 Zainstalowanie Unity

-Pierwszą czynnością było uruchomienie i skonfigurowanie Unity

* 08/05.2018 Przykłady w unity, dodawanie obiektów (na razie bez tutoriala, bardziej poznanie menu itp.)

-Pierwsze kroki w Unity – interfejs, konfiguracja folderów

* 09/05/2018 Konfiguracja gitKrakena

-Naszym pierwszym wyborem był GitKraken, który z początku działał bez zarzutu

* 10/05/2018 Uruchomienie podstawowej gry (chodzenie, mały świat), wysłanie na gita

-Prosta gra – chodzenie po płaskim terenie wraz ze sterowaniem i wysłanie przez GitKrakena

* 11/05/2018 Testowanie zestawu VR, podglądnięcie innych gier i rozwiązań, oświetlenie w Unity, model FPV (w TEST tutorial)

-Przeszukanie Google Play, pobranie paru gier i podglądnie mechanik, itp.

* 11/05/2018 stworzenie pokracznego drzewa, nałożenie grafiki trawy i kamieni, dodanie assetowego ludzia do pliku test silnik

-Urozmaicenie wysłanej gry, próba wygenerowanie drzewa wybudowanego w Unity

* 13/05/2018 Konfiguracja nowego repozytorium, wywalenie gitkrakena, pobranie git desktop, aktualizacja trello, testowanie google vr, ar, konfiguracja pada,... z racji uszkodzenia pada lutowanie pada żeby znowu działał :P

-Niestety już po 5 dniach używanie GitKraken przestał działać wysyłając błędy. Zmuszeni wiec zostaliśmy do zmiany go na GitDesktopa, dodanie paru punktów do trello, uruchomienie pada do gogli VR – uszkodzony tact switch. Na szczęście pod lutowanie styku rozwiązało problem.

* 14/05/2018 Próba uruchomienia androida, ciągłe błędy, zajecie się protagonistą, szukanie assetów i skryptów, tutoriale

-Pierwsza próba uruchomienia androida uświadomiła mi, że niestety nie jest to takie proste i wymaga paru bibliotek. Zająłem się, więc stworzeniem i konfiguracją naszego protagonisty

* 15/05/2018 dodanie ludzia do projektu z mapą, konfiguracja ruchów i skakania przy pomocy assetow. Trzeba jeszcze popracować nad kamera z pierwszej osoby

-Dokończenie Protagonisty …

* 16/05/2018 Dodanie paczki z protagonistą

-I próba wysłania go na GitHuba

* 17/05/2018 modyfikacja paczki, odchudzenie( za duży rozmiar)

-Ostatnia próba wysłania paczki nie udała się ze względu na rozmiar paczki. Odchudzenie paczki i ponowne wrzucenie na GitHuba

* 18/05/2018 Stworzenie animacji miecza, dodanie mieczów i toporów. Jednak nie potrafię ciągle zaprogramować wywołania animacji

-Stworzenie podstawowej animacji ruchu miecza wraz z dodaniem potrzebnych assetów

* 19/05/2018 Błaganie o pomoc na forum w sprawie androida :/ ciągle nie działa (błąd : unable to ..platforms...)

-Próba rozwiązanie problemu z Androidem „unable to list target platforms”

Niestety podczas całego procesu tworzenia gry fanpejdż Unity 3D był bezużyteczny

* 20/05/2018 Ciągłą walka z androidem, pobranie biblioteki vr, ciągle błędy platformy

-Pobranie biblioteki VR dla Cardboard

* 21/05/2018 W końcu udało się uruchomić androida! testowanie buildów na telefonie. Pobranie paczek VR

-Na zajęciach z pomocą prowadzącego udało się naprawić problem z Androidem i stworzyć pierwszego builda

* 22/05/2018 Testowanie map, pobranie bibliotek VR

-Na GitHuba wrzucone mapy zrobione przez Annę Bogacz, testowanie map z użyciem biblioteki VR

* 24/05/2018 Próba uruchomienia bibliotek pod Vr (errors and errors...)... win32 exception

-Od tego dnia Unity odmówiło pracy. Ciągle pojawiał się błąd win32 exception

* 25/05/2018 win32 exception błąd unity, rozwiązania z Internetu nie działają, konsola nie pluj błędami

-Próba rozwiązań z Internetu z win32 – nic nie pomaga

* 26/05/2018 tworzenie builda działa jakby chciał nie mógł, udaje się usunąć problem, lecz dalej występuj nieokreślony błąd i aplikacja się zawiesza

-Zmiana folderu spowodowała, że postęp tworzenia builda idzie dalej, lecz ciągle jest zatrzymywany przez win 32 exception

* 27/05/2018 uruchomienie androida, testy apk, win32 error :)

-Po konsultacjach stwierdziłem, że dalsza walka nie ma sensu..

* 30/05/2018 win32 error - przenoszenie unity na inny komputer

-Więc całe Unity zostało przeniesione na inny komputer

* 31/05/2018 Przeniesienie unity, zainstalowanie SDK i jdk

-Wiązało się to z ponowną konfiguracją Unity i bibliotek SDK, jdk

* 01/06/2018 Produkowanie na androidzie działa... ale widać tylko skyboxa

-Na nowym komputerze Unity działa, lecz projekty nie pokazują mapy, lecz samego skyboxa

* 02/06/2018 Dziennik pokładowy

DZIAŁAAAAAAAAAAAA!!!!!!!!!!!!!

Wyprodukowanie FPSa i 3PSa na Windowsa oraz vra na androida

Wyprodukowanie pokazowej wersji 0.1

-Udało się wyeliminować wszystkie błędy i Unity produkuje gry na Androida. Testowanie wyprodukowanej wersji

* 03/06/2018 Stworzenie sceny dla wszystkich z wersją v0.1

-Połączenie map w jedno i produkcja na Windowsa

* 06/06/2018 walka z androidem

-Problem z jdk na szczęście szybko udało się rozwiązać

* 07/06/2018 Jest lepiej czekam na sterowanie

-Android działa, ale z racji, że nie otrzymałem jeszcze skryptu do sterowania można się tylko rozglądać

* 08/06/2018 próba dodania jakiegoś prostego questa –poradniki

-Żeby nadać grze sens planuje dodać jakiś prosty Quest

* 09/06/2018 Dodanie questów, npc, wrogów, system podnoszenie i znikania miecza, system zabijania npc, skalowanie -... https://www.youtube.com/watch?v=0\_VSmUrcKEQ&feature=youtu.be

-Pełna moc pracy dała zadawalające efekty – stworzyłem system questów (questy pojawiają się i znikają po wyjściu z zasięgu, otworzyć je można przyciskiem tab, żeby nie było to sztuczne dodałem NPC ty, które „dają nam questy”

Oczywiście pierwszym questem jest zabicie NPC, udało się mi zaimplementować prosty skrypt „zabijający” wroga po kontakcie z nim (po prostu NPC są słabe i zabija ich sam nasz kontakt :D ), udało się też korzystając z tego skryptu dodać znikanie miecz po podejściu do niego i otrzymanie komunikatu iż został on podniesiony.   
Naprawienie paru problemów z przenikaniem przez budynki przy użyciu box collidera. Żeby całość rozgrywki była zadawalająca dodałem muzyczkę (15 minut zapętlające się w razie potrzeby). Produkuj v0.6 na Windowsa gdyż do androida nie mamy sterowania

* 10/06/2018 Połączenie wszystkiego i ostateczna produkcja

-Połączenie scen ładowania i głównej gry, testy przez betatesterów, ogólnie wielki koniec prac. Produkcja v 1.0 na Windowsa

Efekt ostateczny:

Większość zaplanowanych celów osiągnęliśmy. Gra jest grywalna. Zrezygnowaliśmy z paru rzeczy jak np. animacje miecza żeby skupić się na świecie i questach.

Gra po loading screenie pozwala nam chodzić po mapie, kolejne postacie dają nam wskazówki, instrukcje lub po prostu coś do nas mówią. Prowadzi to do prostego questa zabicia NPCta. W razie spadnięcia z mapy automatycznie nastąpi respawn w miejscu startu (bezpieczne gdyż nie leży w obszarze żadnych skryptów).









