Sprawozdanie z projektu gry VR Unity - Anna Bogacz

Moją rolą w projekcie było głównie zajmowanie się graficzną stroną gry - projektowanie map, środowiska gracza i wykonanie go w programie Unity. Wspólnie z zespołem podejmowałam decyzje dotyczące wyglądu gry i dopasowania go do wydajności urządzeń z systemem Android, na który docelowo projektowaliśmy grę. Przeprowadziłam testy późniejszej wersji gry, aby ustalić ewentualne błędy i niedociągnięcia, jak i po to aby znaleźć możliwości rozwoju gry. Ponadto napisałam skrypt obsługujący powrót po wypadnięciu z mapy, jako że w trakcie testów okazało się to problematyczne. Zaprojektowałam również logotyp gry.

Podczas trwania projektu scrum masterem byłam podczas drugiego sprintu, od 14.05 do 19.05. W tym czasie zespół opracował model protagonisty, zaczął pracę nad systemem NPC i rozwijaniem map. Ponadto zespół próbował ustalić temat i fabułę gry, jednocześnie konfigurując środowisko pod system Android.

Dokumentacja mojej pracy w projekcie została zawarta w poniższej liście wpisów na tzw. daily scrum:

* ﻿08/05/2018 konfiguracja GitKrakena i Unity
* 09/05/2018 zapoznanie się z interfejsem i obsługą GitKrakena i Unity
* 10/05/2018 obejrzenie podstawowych tutoriali do Unity + basic grafika
* 11/05/2018 stworzenie testowego enviro w Unity, przetestowanie assetów
* 12/05/2018 rozwinięcie testowej mapy, tutoriale grafiki, wykorzystanie asset store (najwyraźniej nie przeszło w sobotę)
* 14/05/2018 tutoriale do biblioteki andro, poprawienie grafiki
* 15/05/2018 cylinder w blenderze do jaskini, importowanie z blendera do unity
* 16/05/2018 popracowanie nad fabułą i gameplay, dopracowanie ogólnych założeń gry
* 17/05/2018 szukanie spójnych assetów i rozwijanie mapy
* 18/05/2018 dalsze rozwijanie mapy
* 21/05/2018 hell dimension, naprawienie kolizji
* 22/05/2018 opracowanie zmieniania mapy
* 23/05/2018 menu gry
* 24/05/2018 zmiana map może w końcu
* 28/05/2018 jeszcze nie zmiana map ale szukam jak to zrobić serio
* 30/05/2018 dopracowywanie mapy, szukanie a e s t h e t i c assetów
* 01/06/2018 łączenie mapy tak jak chciał krzysiek
* 02/06/2018 zrobienie loading screena, budowanie projektu ze scenami w dobrej kolejności xD
* 03/06/2018 mapa sama się włącza po loading screenie wowowowowowowooooo, jeszcze poszukam jak rozkminić spadanie z mapy
* 04/06/2018 zrobienie pełnego logotypu z podpisem
* 05/06/2018 skrypt obsługi spadania/wypadania z mapy (jeszcze nie na repo)
* 06/06/2018 rozkmina skryptu do zmiany światła
* 09/06/2018 wrzucenie skryptu do spadania i loadingscreena z podpisem

Ostatecznie udało się wykonać większość zaplanowanych części projektu: zbudowanie funkcjonalnej mapy, obsługa spadania z mapy, loading screen z logotypem. Grę można traktować jako funkcjonalne demo, z dużą możliwością rozwoju. Myślę, że jako zespół moglibyśmy wykorzystać potencjał tego projektu i rozwijać go dalej.











