**Post mortem**

Nalaka blev ett litet plattformspel på sju olika banor. Jag tycker själv att jag lyckades ganska bra med att uppnå lite av samma känsla och spelupplevelse som i äldre klassiska plattformspel. Grafiken borde definitivt vara mer utvecklad men jag tycker ändå den förmedlar något av den värme som var tanken i visionen.

Spelet kan ganska enkelt bli hur stort som helst med avseende på antal banor och olika fiender, då det är hyfsat enkelt att konstruera ytterligare banor och fiender.

Jag upptäckte också en del grafiska och möjligen konstnärliga tricks för att få en trevlig grafik.

Tyvärr spenderades alltför mycket tid på kollisionshantering, som nog inte heller fortfarande kan anses vara perfekt. Detta moment är ju själva grundförutsättningen för spelupplevelsen, och det tog mest tid. Jag vet faktiskt inte hur jag hade kunnat göra just det annorlunda, eftersom det finns många olika varianter på lösningar av den sortens programmeringsproblem. Möjligen skulle jag diskutera just det här med andra, och frågat runt mer på nätet, men jag var ganska envis med att hitta en egen lösning. Det har därmed blivit mycket ensamt och ganska isolerat arbete och jag skulle nog rekommendera att man gör ett sådant här spel tillsammans med någon annan. Ett plattformspel är mycket mer än bara programmering, utan kräver också en konstnärlig känsla för att skapa en spelupplevelse som jag ville uppnå med det här spelet. Rent programmeringsmässigt har jag lärt mig mycket, även om man naturligtvis strävar efter att inte gå alltför långt utanför sitt eget kunskapsområde. Det har jag dock gjort flera gånger.