

Money Clicker

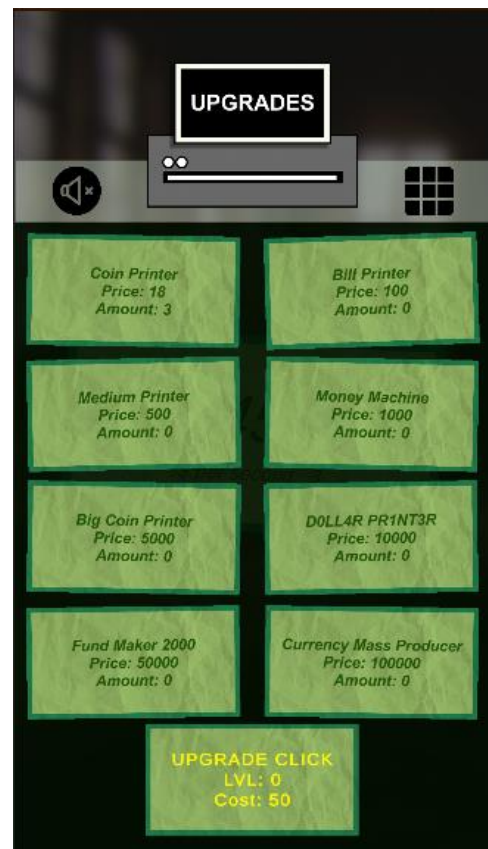
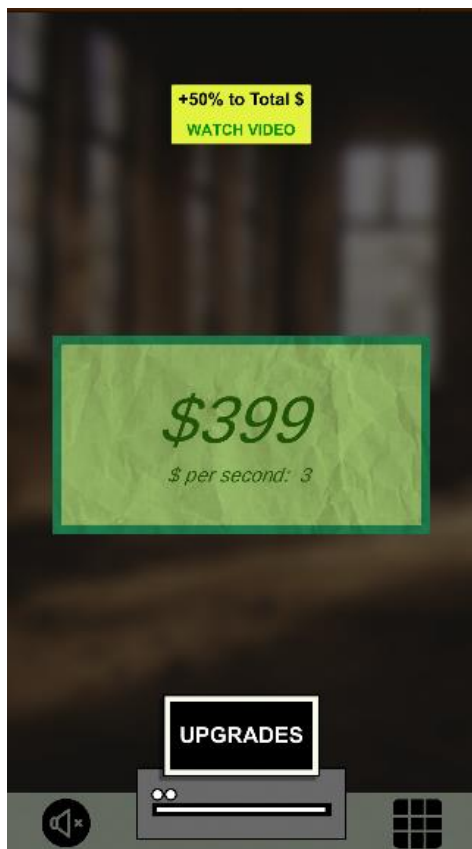
1. Johdanto

Videopeli, jossa on tarkoituksena kerätä mahdollisen paljon pisteitä näpäyttämällä näytön keskellä olevaa seteliä.

Pisteillä saat ostettua erilaisia päivityksiä, jotka antavat sinulle automaattisesti pisteitä.

Pelissä on myös päivitys, joka lisää sinulle enemmän pisteitä, kun näpäytät seteliä.

Peli on tehty Unity- pelimoottorilla ja se on suunniteltu Android- käyttöjärjestelmille.



2. Ominaisuudet

Pelissä on vieritettävä päivitysmenu, mute- nappi, joka ottaa pelin äänet pois käytöstä.

Ja tulostaulukko, joka tallentaa pelaajan nimen & pistemäärän tietokantaan.

Peli tallentaa tiedot (pisteet, päivitysten määrät jne.) käyttäjän puhelimen muistiin.

3. Tietokanta

Peli yhdistyy Dreamlo- nimiseen tietokantapalveluun, joka on tarkoitettu tulostaulukoiden tallentamiseen. Dreamlo käyttää "HTTP GET" pyyntöjä tietojen lukemiseen ja kirjoittamiseen. Yhdistämiseen tarvitaan Dreamlo- sivulta "private" ja "public"- koodit, joiden avulla peli osaa hakea oikean tietokannan.

Dreamlo tallentaa käyttäjän nimen ja isoimman pistemäärän tulostaulukkoon jonka myös näyttää pelinsisäisesti.

WebGL builds hosted at itch.io and other services as well as some versions of **Android** may need SSL to work!

You copy and pasted that somewhere and are never going to tell anyone right?

You can not have an asterisk * character in your URL, scores, usernames, etc.

Your Leaderboard

Highest 100 scores.

Name	Score	
MIKO2	224	delete
MIKO	43	delete

Pelaajien nimet

Remove All Scores

Codes for Unity Example

Here are just your public and private code so that you can cut and paste them into the sample code for Unity.

Private Code (It's long, get all of it!)

```
3W64mU6WBBYm4veYyAfVzJq_TFZE0ej3nhJafLIQ_
```

Public Code

```
60070df58f40bb2a70093e30
```

Adding and deleting scores

Changes and updates to your leaderboard are made through simple [http get requests](#) using your [private url](#).

A player named **Carmine** got a score of **100**. If the same name is added twice, we use the higher score.

```
https://www.dreamlo.com/lb/3W64mU6WBBYm4veYyAfVzJq_TFZE0ej3nhJafLIQ/add/Carmine/100
```

A player named **Carmine** got a score of **1000** in **90 seconds**.

```
https://www.dreamlo.com/lb/3W64mU6WBBYm4veYyAfVzJq_TFZE0ej3nhJafLIQ/add/Carmine/1000/90
```

A player named **Carmine** got a score of **1000** in **90 seconds** and is **Awesome**.

```
https://www.dreamlo.com/lb/3W64mU6WBBYm4veYyAfVzJq_TFZE0ej3nhJafLIQ/add/Carmine/1000/90/Awesome
```

Delete **Carmine's** score

```
https://www.dreamlo.com/lb/3W64mU6WBBYm4veYyAfVzJq_TFZE0ej3nhJafLIQ/delete/Carmine
```

Clear **all** scores

```
https://www.dreamlo.com/lb/3W64mU6WBBYm4veYyAfVzJq_TFZE0ej3nhJafLIQ/clear
```

Save a trip to the server by combining "add" with returning data: "add-pipe", "add-xml" or "add-quote"

```
https://www.dreamlo.com/lb/3W64mU6WBBYm4veYyAfVzJq_TFZE0ej3nhJafLIQ/add-pipe/Carmine/100
```

Embed on your website

Simply copy and paste the CSS and javascript below. Feel free to make changes to the css to meet your needs.

```
200px; }
ld;margin:0;padding:4px; }
g:4px; }

type="text/javascript"></script>
```

To sort ascending replace /js with /js-asc you can also use /js-asc to sort by score

Getting your scores

Reading of data is performed by using your [public url](#).

Get your data as **XML**:

```
https://www.dreamlo.com/lb/60070df58f40bb2a70093e30/xml
```

Get your data as **json**:

```
https://www.dreamlo.com/lb/60070df58f40bb2a70093e30/json
```

4. Järjestelmän arkkitehtuuri

Pelin luomiseen ja suunnitteluun on käytetty alla olevia ohjelmia.

- Unity, käytetty pelimootorina.
- Visual Studio 2019, käytetty ohjelmointiin.
- Adobe Photoshop 2021, käytetty pelin kuvakkeiden ja kuvien suunnitteluun.
- FL Studio 2020, käytetty musiikkiin ja ääniefektien tuottamiseen.
- Audacity, käytetty äänien muokkaamiseen.
- Trello, käytetty pelin ideoiden järjestelemiseen.
- Dreamlo, käytetty tietokantana.

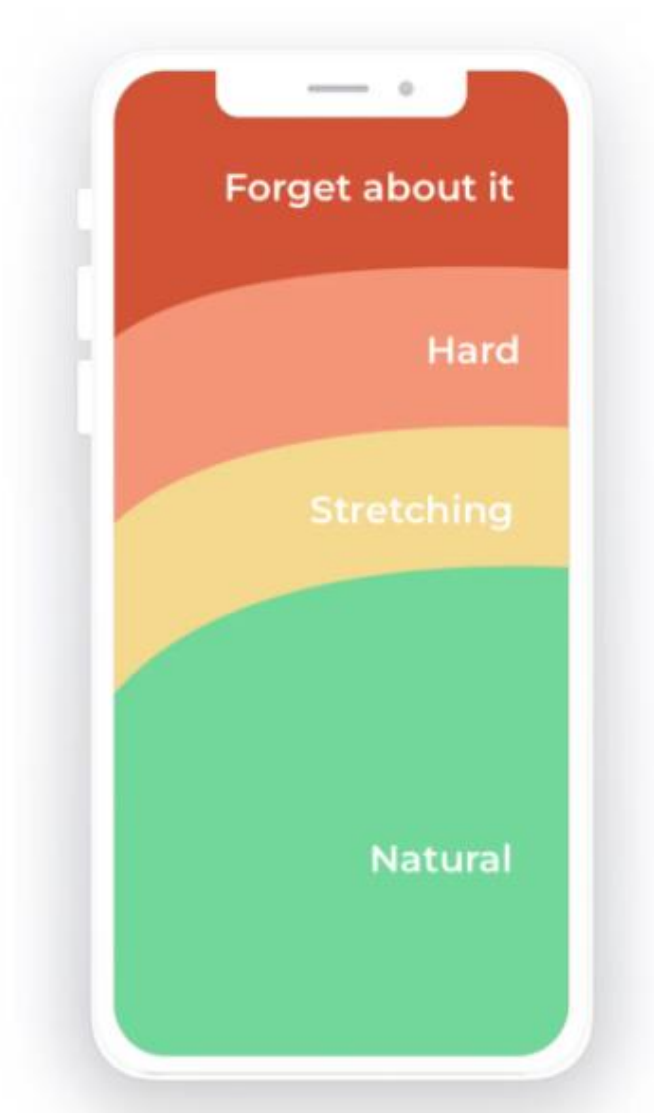
5. Käyttöliittymä

Pelissä on sulavasti liikkuva päivitys menu, jonka voi pyyhkäistä auki tai kiinni.

Käyttöliittymässä on otettu myös huomioon ”Thumb Zone”, jonka avulla käyttäjä voi navigoida käyttöliittymässä mukavasti pelkällä peukulla.

Peli ja sen käyttöliittymä on suunniteltu pääosin puhelimille.

”Thumb Zone”



6. Suorituskyky

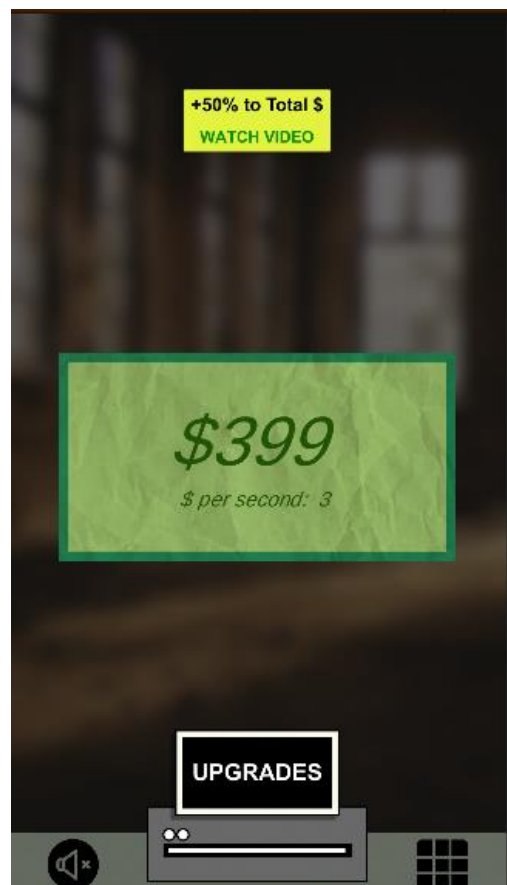
Peli ei vaadi puhelimelta paljon suorituskykyä, että se toimisi sulavasti.

Mutta pelissä pystyy kytkeä päälle/pois "Post-processing" eli jälkikäsittelyn, joka hidastaa pelin toimintaa vanhemmissa puhelimissa.

Jälkikäsittely päällä



Ei Jälkikäsittelyä



7. Testaus

Peliä on testattu Unityyn rakennetussa ”Device Simulator” ominaisuudessa, joka simuloi eri puhelimien näyttöjen kokoja ja suorituskykyä. Ja myös Samsung A50 puhelimella. Testauksien aikana pelistä on yritetty etsiä bugeja ja testata toiminnallisuutta.

8. Mainokset

Pelissä on käytetty Unityn tarjoamaa mainos APIA.

Peli näyttää mainoksen noin 3min välein, pelissä on myös nappi joka tuplaa käyttäjän pisteet jos hän katsoo video mainoksen.

