

Gruppemedlemer:

Daniel Steen-Brungot

Sean David Sandland Bråthen

Kenneth Andresen

Alexander Shipunov

Lise T. Nilsen

Generell fremgang ved løsning av oppgaven

- *Hvilke scripts gjør hvad og hvordan de henger sammen med resten.*

Vi har fire hoved koder:

1. PlatformController sørger for platformens bevegelser, endring av vinkelen når ballen treffer platformen og for å sette ballen på platformen
2. BallController sørger for ballens interaksjon med gjenstander, endring av hastighet, scores, platformens størrelse og PU
3. BrickController lager bricks
4. CeilingController endrer størrelse på platformen

Andre koder:

1. PauseController - for å sette spillet på pause og gå ut fra spillet
2. SapplingController som sørger for interaksjon mellom platformen og PoweUp-objektet.
3. Koder for navigasjon mellom scenene og for å skrive scores, lives og på skjermen

Kodene bruker static variabler for å kommunisere med hverandre.

- *Vad var vanskelig med oppgaven?*

Når det kommer til oppgavens utfordringer for vår del, var det generell scripting som ofte la en stopper for hva vi fikk til, i forhold til hva vi skulle ønske vi fikk til. Var til tider vanskelig å sikre at man ikke refererte til en klon, at objekter ikke gikk til Null eller ble ødelagt.

Vi hadde flere sprites animasjoner klare, og enda fler i tankene, men opplevde for mange problemer rundt implementeringen av disse, til at vi har det med i vårt siste produkt.

Blant annet hadde vi en animasjon for livene, hjertene, hvor disse sprakk og delte seg i to, før de forsvant. Vi fikk lagt inn denne animasjonen, og den så ut til å fungere som den skulle, fram til vi trykte på spill om igjen etter game over. Da virker ikke animasjonen lenger.

Generelt sett var debugging et område vi opplevde vanskeligheter med. På de fleste områder har vi løst problemene, andre områder måtte vi velge å utelate fra vårt «ferdige» produkt.

- *Vad er dere mest fornøyd med i oppgaven?*

Vi valgte å gå for en litt mer moderne utgave av Breakout spillet, selv om vi allikevel holdt oss innenfor den gode, gammeldagse retrostilen! Våre blokker ligger separert, framfor å ligge helt inntil hverandre, og vi har ikke tatt med det grå preget som den eldste versjonen har.

Dette var en stilistisk avgjørelse som vi ser oss veldig fornøyd med. Spillet har en gjennomført stil fra start til slutt, og musikken som vi fikk laget og tilsendt, takket være Bernt Karsten Sannerud, understreker dette spesielt!

Vi har kommet frem til et produkt vi mener har lite bugs, og er fornøyd med hvor godt vi utelukket forskjellige loopholes som var der tidligere.

- *Vad ville dere gjort hvis dere hadde mer tid/kunnskap?*

På temaet hva vi hadde gjort med mer tid og kunnskap, er det generell juice som helt klart skiller seg ut! Vi hadde som nevnt planlagt å ha flere animasjoner på forskjellige områder, og jobbet en del med en tail-effekt som vi ikke fikk til å fungere optimalt. Vi ønsket også å ha flere powerups/downs, i tillegg til screenshake.

Praktisk sett burde vi hatt mer kunnskap rundt bruk av GitHub for mer effektivt arbeidflyt, endret dimensjonene på forskjellige elementer for optimalisering, og laget alt i 2D. Dette er erfaringer som vi helt klart tar med oss til en annen gang.

- *Hvordan gikk det å jobbe sammen som et team?*

Gruppen vår falt litt på plass av seg selv, og slik var resten av arbeidet vårt sammen også. Vi ville alle skape et morsomt spill med litt “juice” i seg, samtidig var vi også alle klare over hva et overkommelig mål ville være. Denne kombinasjon av ideer og felles enighet gjorde at vi raskt kom i gang, og lettere bygget på hverandres arbeid.