

Dokumentasjon gruppe 15 - Innlevering 2:

Gruppemedlemmer:

Alexander Shipunov

Martin Bjurhult Johannessen

Generell fremgang ved løsning av oppgaven

OBS! Gruppen hadde bare 2 aktive medlemmer, andre tre har aldri deltatt i gruppens arbeid og gjorde absolutt ingenting for å fremføre prosjektet.

Hvilke scripts gjør hva:

MarioController – Kontrollerer bevegelse av mario og colliders.

CameraController – Holder kameraet i samme høyde, men følger mario.

BrickController – Kontrollerer animasjon og bevegelse av bricks ved kollisjon.

CoinSpawner – Spawner coin prefab fra blocks som har coins i seg.

EnemyMover – Beveger goombas.

KoopaMovement – Beveger Koopa.

MultiCoinSpawner – Samme som CoinSpawner, bare for 5 coins fra en block.

PowerUpMovement – Kontrollerer mushroom som spawnes fra questionblocks, settes inaktiv ved collision med mario.

PowerUpBlock – Spawner PowerUpMushroom når man kolliderer.

QuestionBlockDestroyer – Gjør QuestionBlocks til brune når man har kollidert en gang.

UI Controllers:

CoinManager – Holder styr på hvor mange coins du har fått.

GameOver – Setter til gameOver scenen.

LivesManager – Holder styr på antall liv igjen.

LoadGame – Loader spillet.

PlayButtonScript – Script for å starte spillet når man trykker i hovedmenyen.

ScoreManager – Holder styr på hvor mye score man har.

TimeManager – Teller ned tiden.

TopScore – Henter highscore og setter den i hovedmenyen.

Plan:

Vi satte opp de ulike kravene på trello og delte hva som skulle bli gjort mellom oss. Har fulgt planen ganske nøye, og har ikke tatt på oss de vanskeligere oppgavene før det viktigste har blitt gjort. Det fungerte godt å bruke et visuelt verktøy som dette for å kunne se hva som var blitt gjort og hva som måtte gjøres videre.

Hva var vanskelig:

Mye av oppgaven har vært ganske krevende, men vi har lært mye underveis. Bevegelse og kollisjoner sammen med animasjon har tatt sin tid å få til, men det har gått til slutt, powerups har også vært vanskelig. Det har også blitt mye å ta på seg for hver av oss **to** som gruppen vår besto av, og vi fikk derfor ikke gjort alt det vi skulle ønske at vi kunne ha fått til.

Hva er vi mest fornøyd med:

2Dcontroller, enkelte animasjoner, powerUps og flagget på slutten er vi mest fornøyd med, det har vist seg å være det vanskeligste, men vi har fått det til ganske bra, så det ser bra ut og fungerer bra. Vi har støtt på en del problemer med kontrolleren ved at mario hang seg opp i sidene på objekter, men det har vi fått fikset ved hjelp av Physics2D Material, og det er lite av bugs som henger igjen på kontrolleren nå. Flagget også tok tid å få til, men den ser noenlunde riktig ut nå, vet at vi bare «dytter» mario inn i mål, og har en collider som setter han inactive så det ser ut som om han går inn

døren.

Hva ville vi gjort med mer tid/kunnskap:

Vi ville ha fått til Fireflower power-ups, nå har vi kun de som gjør at mario kan ta skade før han blir drept og at mario blir uskadelig i en tidsperiode. Vi hadde ikke tid nok til å få til den siste, vi har bare så vidt fått til den første og andre power-upene, så vi valgte heller å få inn det mer grunnleggende av spillfunksjoner så spillet var spillbart. Vi ville også brukt generelt mer tid på å finpusse ulike bevegelser (spillerens fysikk) og å få til alle riktige animasjoner. Men her var det viktigere at vi fikk til at det ble spillbart. Vi ville også få på plass "secret level" som er nest ferdig og mangler bare en del ting for å "navigere" mario gjennom scenene. Vi ville få på plass fyrverkeri ved fullført bane.

Hvordan gikk det å jobbe sammen som et team:

Det ble bare to av oss som gjorde alt, og derfor har vi ikke kommet helt i mål med alt som skulle gjøres. Vi har fordelt oppgaver og fulgt det som skal gjøres. Vi gjorde det vi fikk til og det vi rakk innenfor tiden. Der vi har stått fast har vi hjulpet hverandre og sett på problemene sammen for å finne en løsning.