|  |
| --- |
| Post Mortem |

Ronnie: The Horseless Headsman

*Ett spelprojekt skapat i kurserna Individuellt Mjukvaruutvecklingsprojekt & Gränssnittsutveckling*

|  |
| --- |
| *Författare:* Emil Dannberger  *Handledare:* Tobias Ohlsson  *Program:* Utvecklare av Digitala Tjänster  180 hp  *Ämne:* Individuellt Mjukvaruutvecklingsprojekt  *Kurskod*: 1DV430  *Termin:* VT -14 |

# Abstrakt

Jag har använt tiden i Individuellt Mjukvaruutvecklingsprojekt och Gränssnittsutveckling för att skapa ett webbaserat spel med hjälp utav C#-kodning i spelmotorn Unity och ritande i Adobe Photoshop. Med bra strukturering och tidsplanering har jag lyckats att skapa ett spel som jag var stolt över att lämna in vid projektets slutdatum.

Vill ni testa mitt spel så kan ni ladda ner 2 filer från mitt GitHub-konto och installera Unity Web Player.

* Länk till [GitHub](https://github.com/ed222an/Ronnie-The-Horseless-Headsman/tree/master/Unityfiler/Project%20Ronnie/Builds)

Har ni några frågor eller vill ha hjälp med era spelprojekt är ni välkomna att kontakta mig på min studentmail:

ed222an@student.lnu.se

Innehåll

[Abstrakt 1](#_Toc389732919)

[Inledning 3](#_Toc389732920)

[Positiva erfarenheter 3](#_Toc389732921)

[Negativa erfarenheter 4](#_Toc389732922)

[Sammanfattning 4](#_Toc389732923)

## Inledning

Mitt projekt resulterade i ett ”Top-Down Hack n’ Slash”-spel kodat i C# och utvecklat för att spelas i webbläsare. Syftet med mitt projektet var att pröva på att skapa ett spel och få en inblick i spelutvecklingsprocessen. Jag ville även utmana mig själv och sätta mina nyförvärvade kunskaper på prov.

Under projektets gång har jag arbetat iterativt och versionshanterat mina filer med hjälp utav GitHub. De verktyg som jag använt för att färdigställa mitt spel är:

* [Unity](http://unity3d.com/) – Spelmotor
* [Unity Web Player](https://unity3d.com/webplayer) – Plug-in till webbläsare
* [MonoDevelop](http://monodevelop.com/) - IDE
* [Adobe Photoshop](http://www.adobe.com/se/products/photoshop.html) – Bildbehandling
* [Audacity](http://audacity.sourceforge.net/?lang=sv) – Ljudbehandling

Innan projektet hade jag aldrig tidigare arbetat med varken spelutveckling eller de ovan nämnda verktygen. Det enda jag hade tidigare erfarenhet av var kodningen i C#, någonting jag lärt mig i de tidigare kurserna under läsåret.

## Positiva erfarenheter

Jag har haft stor hjälp utav spelmotorn Unity. Programmet är väldigt lättanvänt och har en stor och hjälpsam community där man snabbt kan få råd och tips om man fastnar i sitt arbete.

Något som också var till stor hjälp var att planera mitt arbete en vecka i förväg. Jag skapade flexibla och modifierbara iterationsplaner där jag gjorde ungefärliga gissningar för hur lång tid vissa delar i projektet skulle ta att genomföra. Detta gjorde att jag fick en bra överblick av vad som behövde göras.

Att ha en körbar demo utav sitt projekt till handledarmötena hjälpte mig också en hel del. På så vis kunde jag få direkt feedback på mitt spel och hur jag skulle kunna förbättra och korrigera vissa detaljer.

Nycklarna till min framgång har varit tid till planering, att hålla sig till planeringen och att inte sitta för mycket med detaljer förrän grundfunktionaliteten var färdig.

## Negativa erfarenheter

Det enda som jag ser som negativa aspekter med detta projektet var att jag ville implementera mer saker och funktioner i mitt spel än vad jag hann med i slutversionen. Med detta sagt så vill jag starkt understryka att jag fick med alla grundläggande funktioner som jag tänkt mig från början. Eftersom jag valde att skapa en orginell spelidé och inte en klon utav något tidigare existerande spel så gjorde det att jag själv fick bestämma vilka begränsningar jag ville ha för projektet.

Någonting att tänka på till framtida projekt är att inte ta på sig för mycket arbete och att prioritera grundfunktionerna över detaljerna tidigt i projektet.

## Sammanfattning

För att summera så känner jag att jag fått väldigt mycket gjort på den tiden som vi hade på oss att arbeta med våra valda projekt och är väldigt nöjd med mitt resultat. Jag har vuxit en hel del som programmerare, fått massvis med erfarenhet utav spelutveckling och alla de verktyg jag arbetat med och fått djupare kunskaper inom planering och en iterativ arbetsprocess. Slutligen tipsar alla som ska utveckla spel i projekt att använda sig utav Unity, det visade sig vara ett klockrent val i mitt projekt och jag tror att det kan hjälpa många nya spelutvecklare att nå sina mål.