Pew Pew Pigeon: Plasma Phuntasma

# Ett spel av

Fabian Gillholm

Post Mortem

# Abstrakt

Under 10 veckor har jag utvecklat mitt dataspel, Pew Pew Pigeon: Plasma Phuntasma. Den här rapporten berättar om projektet, arbetet som ligger bakom och vilka erfarenheter jag har tagit med mig.

Projektet finns i spelbart skick på:

<http://gillenius.dlinkddns.com/~foss/ppppp/Builds.html>

Och en kort film som visar spelet finns att se här:

<https://www.youtube.com/watch?v=b5a5mFiPxuY>

# Inledning

I samband med två universitetskurser skulle ett mjukvaruprojekt genomföras. Jag valde att göra ett eget försök till ett klassiskt arkadspel, en s.k. Shoot ’Em Up. I mitt spel styr man en duva som råkat käka radioaktiva solrosfrön och således kan skjuta brinnande plasma med ögonen. Fiendefåglar rullar in från toppen av skärmen och det är upp till spelaren att skjuta ner eller undvika dem.

Spelet är skapat i spelmotorn Unity ( <http://unity3d.com/>) och i programmeringsspråket C#. Grafik har gjorts i Adobe Illustrator och Adobe Photoshop (<http://www.adobe.com/>). Alla ljudeffekter har gjorts i Audacity (<http://audacity.sourceforge.net/>).

Jag har arbetat efter principerna i iterativ/agil mjukvaruutveckling. I mitt fall har detta inneburit att jag har haft en lista med uppgifter som skall genomföras under en vecka, och när veckan är slut så levererar jag en spelbar produkt.

# Positiva erfarenheter

Jag har insett hur kul det är att hitta på egna projekt, och särskilt att göra dataspel. Jag kommer definitivt jobba vidare med Unity och göra fler spel, kanske vågar jag försöka sikta lite högre nu när jag har lärt mig systemet.

Det var kul att få sköta mitt eget lärande, att googla och läsa i forum för att hitta lösningar på de problem jag stötte på. Jag hade tur i att det finns rätt många som arbetar i just Unity och C#, så det var många som hade haft liknande problem som jag.

Det är kul att ha ett eget spel med mitt namn på, även om jag kanske inte är helt nöjd med slutprodukten.

# Negativa erfarenheter

Tidshantering är inte nånting jag är bra på, och det märktes tydligt i det här projektet. Jag kunde sitta i dagar med vissa delar bara för att inte hinna med flera andra saker när iterationen led mot sitt slut. Ibland så lade jag inte ner alls så mycket arbete som jag borde under iteration. Jag har haft svårt att organisera mig själv, och det är något jag måste träna på.

Tyvärr så blev inte min källkod jättevacker i slutändan. Jag har behövt skriva om mycket fram och tillbaka, och det har tyvärr resulterat i en del s.k. spaghetti-kod, alltså ett trassligt virrvarr av saker som inte har med något att göra. Jag har rensat undan det mesta, men jag är rädd att det fortfarande finns onödig kod runt om i applikationen. Ett tag var jag sugen på att slänga allt och börja om, men jag vågade inte riskera projektet till den graden. I framtiden kommer jag tänka efter lite längre när jag programmerar, och förhoppningsvis lära mig skriva kod som jag inte behöver ändra så mycket i efterhand.

Jag är fullständigt värdelös på allt som har med grafik att göra. Alla sådana uppgifter tog alldeles för lång tid och resultatet blev alltid långt under vad jag hoppades på. Visst har jag väl blivit lite bättre under projektets gång, men jag är inte alls nöjd med min grafik.

# Sammanfattning

Jag behöver jobba på att strukturera mitt arbete och min kod. Jag behöver antingen lära mig rita eller hitta någon att arbeta ihop med som redan kan det.

På det stora hela är jag nöjd med vad jag skapat. Även om det finns mycket som jag vill ändra så har jag ändå åstadkommit många av de mål jag satte upp. Jag har flera värdefulla lärdomar med mig till nästa projekt, som nästan garanterat kommer bli ett spel av något slag. Jag har hittat ett system och ett programmeringsspråk som jag gillar, och jag har blivit riktigt bra på att hitta lösningar på mina problem.