# Kuura in the Winter Globe; Known bugs & TODO

## Map 2, pelikartta

Pelin ensimmäinen näkymä, josta siirrytään eri peleihin laattabuttonien tai puhekuplien kylttien kautta.

* Kun Catch the Itemista tullaan takaisin Mappiin, niin kissa joka puhekuplassa kannattelee kylttejä, ei tule enää ruudulle näkyviin. Kuvan muuttaminen vaakasuunnasta pystysuuntaiseksi ja sitten takaisin vaakasuuntaiseksi aiheuttaa tämän ongelman.

## Bubble Ware House, Catch the Items

Ideana on ottaa kiinni kissojen hyllyiltä tiputtamia tavaroita. Mikäli sallittu missausten maksimimäärä ylittyy, niin peli päättyy. Kentän pääsee läpi, mikäli onnistuu estämään liian monen esineen putoamisen alas asti aikarajan sisällä. Säädettäviä ominaisuuksia ovat kissojen määrä ja nopeus, rikkoutuvien esineiden maksimimäärä, esineiden ilmestymisnopeus sekä aikaraja.

* Pelinlatauksessa joku bugi? Vanha kuva jää ruutuun pyörimään, vain jollain laitteilla? Mahdollisesti ratkaistu, johtuu versio 4 Androidista mutta saa tutkia, löytyykö ratkaisu myös vanhemmalle laitteelle. lmenee Bellen tabletissa.
* Level Designia voisi uusia, kissat juoksevat turhan kovaa. Määritellään GameManager-skriptin LoadLevelissä.
* Taso 1: Kissojen määrä aluksi 2, vauhti 2,5 s hyllyn päästä päähän, pysyvät enimäkseen alahyllyllä
* Taso 2: Kissojen määrä 2, vauhti 2 s hyllyn päästä päähän, hyppivät jo toisille hyllyille
* Taso 3: Kissojen määrä 3, vauhti 2,5 x hyllyn päästä päähän, hyppivät toisille hyllyille
* Taso 4:

## Mister Mysterious Mystic Cards, Memory Game

Kaikki kortit ovat muutaman sekunnin ajan näkyvillä, minkä jälkeen ne peitetään. Ideana on muistaa Bobin yläpuolella leijuvan paperin sisältämien objektien sijainnit. Yrityksiä on rajatusti ja pisteytys toimii sen mukaan kuinka monella yrityksellä kentän pääsee läpi.

* Memory Gamen Level Selectissä näkyy aina ensin vain 2 kaksi kenttää, vaikka enemmän olisi unlockattu. (Aleksi tutkii)
* Pitäisi kai muutenkin näkyä ensin vain ensimmäinen kenttä ja sen jälkeen avata muita kenttiä etenemisen mukaan.
* Kentän läpipääsyscreenin päivitys. Aleksi työstää (Onko tarpeen, kun ajastimella ei ole enää merkitystä eikä peliä tämän vuoksi tarvitsisi laittaa paussille käytännössä ollenkaan? Kaikki tarvittavat buttonitkin ovat käytettävissä, vaikkeivät paneelin sisällä olekaan.)

## Winter Forest Marathon, Automatic Runner Platformer

Tasoloikka, jossa Bob juoksee automaattisesti eteenpäin, pelattavuustoimintoina hyppy, tuplahyppy ja kieriminen. Kerätään kolikoita. Iso kolikko tuplaa hetkeksi kerättävät kolikot ja magneetti saa kolikot hakeutumaan automaattisesti Bobille. Vaaroina ovat jääpuikot sekä tyhjyyteen putoaminen.

* ~~Pause-valikko ei aina aktivoidu näkyviin, vaikka peli pysähtyykin. Johtuu kaatumisista.~~
* ~~(Runnerin Level Selectissä tulee pari erroria mutta eivät ole letaaleja, voisi kuitenkin korjata, niin homma toimii aina.) Tietenkin kaikki bugit pitää korjata, peli ei kaatua missään olosuhteissa.~~
* Vain 3 leveliä, niitä lisää? (Pyritään kuitenkin ensin saamaan valmiit kentät toimimaan virheettömästi.)
* Piste ja "tähti"/kissanpääjärjestelmä lisättävä. Tarkoittaa, että yleensä pitää saada pistejärjestelmä toimimaan joka pelissä. Pitäisi tehdä kerättyjen kolikkojen määrän perusteella.
* Kentän läpipääsyscreeni puuttuu. Tällä hetkellä maaliin saavuttaessa siirrytään suoraan takaisin kenttävalikkoon.
* Peli kaatuu Unityssä mikäli palaa kenttävalikkoon magneetin ollessa päällä. Ei kuitenkaan estä toimivuutta puhelimella pelattaessa.
* Magneetti jää päälle, mikäli kentän aloittaa alusta. Magneettivoima on tällöin kentän alussa päällä, vaikkei sen kuuluisi olla.
* ~~Tuplausvoima jää päälle, mikäli palaa kenttävalikkoon ja sitten takaisin peliin. Tuplausvoima on tällöin kentän alussa päällä, vaikkei sen kuuluisi olla.~~ Korjattu
* ~~Ykkösbuttonin kenttää pelatessa toimii oikein, mutta kakkosbuttonin kenttää pelatessa pausevalikko on koko ajan päällä ja Pause-nappia painaessa sekä ensimmäiseen kolikkoon osuttaessa peli kaatuu. Kolmosbuttonin kentän toimivuudesta ei tietoa.~~
* ~~Jostain syystä Runnerin toisen buttonin kenttä ei lataa DontDestroyOnLoadin Game Manageriin kentän objekteja. Ensimmäisen buttonin kenttä kuitenkin toimii, joten vika luultavasti siinä, ettei projekti saa toiseen kenttään mentäessä jostain syystä ladattua Game Managerin objekteja enää toista kertaa.~~
  + - RATKAISTU! Ongelmana oli se, etteivät levelit ladanneet RunnerManagerin InitialPanelia OnLevelWasLoadissa. Korjattu lataamaan InitialPanelin kaikissa leveleissä paitsi kenttävalikossa.
* ~~Labyrinttikentässä ollut bugi, joka avaa seuraavan kentän kuin olisi tarkoitus, on nyt mukana myös Runnerissa. Lataa nyt scenen Level2.1, pitäisi saada lataamaan ykkösbuttonista scenen Level1.1.~~ RATKAISTU! Ongelman aiheutti RunnerManagerin Level Indexiin Inspectorissa asetettu väärä arvo.
* (Kun magneetin vaikutus loppuu, niin hakeutuvat kolikot eivät hakeudu loppuun vaan jäävät leijumaan eri suuntiin.) Onko tämä bugi vai feature?
* ~~- (Kun Unityssä käynnistää projektin ensimmäistä kertaa, niin Runneriin mentäessä tulee kaatumisilmoitus "Controller 'bounce': Transition '' in state ' BounceAnimation' uses parameter 'Bounce' which is not compatible with condition type." Toisen kerran käynnistettäessä kenttä kuitenkin toimii eikä puhelimella pelattaessa myöskään tule ongelmia)~~ KORJATTU

## Winter Hedge Maze, Labyrinth Puzzle

* Ideana saada kerättyä kissanpääobjekti, jolloin uloskäynti avautuu ja pelaajan on päästävä ovelle. Kerättäviä objekteja ovat kissanpään lisäksi kolikot ja avaimet, joilla voi avata yhden minkä tahansa oven kullakin. Liukuovet aukeavat ja sulkeutuvat menemällä nappiobjektin päälle. Vaaroina ovat Swipper-koirat, pyörivät piikit ja sortuvat lattiat, joihin osuessa joutuu aloittamaan kentän alusta.
* ~~- Labyrinttiin lisätty samanlainen voittamispaneelisysteemi kuin muistipelissä, mutta jostain syystä ei toimi. Tulee ilmoitus ettei objektiviittausta ole asetettu objektin instanssiin, muttei ole tietoa mistä objektista ja instanssista tarkalleen on kyse. Aleksi~~ KORJATTU
* ~~- Voittamispaneelisysteemi toimii muuten, paitsi että peli jää yhä pyörimään päälle, jolloin Bobia voi yhä liikuttaa ja Swipper voi yhä saada Bobin kiinni.~~ KORJATTU
* ~~(- Jostain syystä labyrinttikenttien napit vievät seuraavaan kenttään kuin olisi tarkoitus.) Aleksi~~ KORJATTU
* Joissain kentissä (ainakin LabPuzzleLevel7:ssa sekä 11:ssä), kun astuu oven avaavan napin päälle, niin oven animaatio bugaa teleporttaamalla oven väärään paikkaan Bobin viereen.

## Bob’s apartment

Kerätyt kissat kerääntyvät Bobin asuntoon, jossa niitä voi käydä silittämässä ansaiten täten Magic Dustia. Katsomalla mainoksen voi ansaita bonus-dustia.

* Tarkoitus olisi lisätä kämpässä näkyvien kissojen määrää sitä mukaa kuinka pitkälle ja kuinka hyvin pelaaja etenee pelissä.
* Mainos pitäisi saada määräajaksi pois päältä, kun sen on kerran katsonut.

## Elokuvateatteri

Elokuvateatterissa on listattuna pelin tekemisessä ja kehittämisessä mukana olleet henkilöt. Mitään muita toiminnollisuuksia täällä ei ole.

* Voisiko elokuvateatterissa katsoa pelin alkuintron ja muita mahdollisia videoita jälkeenpäin?

## Puuttuu: OSAO projekti

* Kauppa +inapit + magic dust(katso kuva peli ekonomiasta, löytyy flappitaulusta.)(graffat löytyy), valokuva.
* LeaderBoard(graffat löytyy), place holder
* Mahdollisuus ottaa mainokset pois päältä.

## Puuttuu: Yliopisto projekti

* Pilivi, tietokanta, valokuva.
* Analytiks: Game analytics
* Global Game Managerin viimeistelyä (osia puuttuu)

## Puuttuu erilaiset versiot pelistä

* Versio, jossa on mainokset ja in-appit
* F2P-versio, jossa on vain in-appit
* Premium-versio, jossa maksua vastaan saat lisää sisältöä

## Extra

* Siirryttäessä skenestä toiseen: LoadScreen/LoadBar(screen sweep, sitten musta ruutu, ja sitten avataan uusi skene) (graffat löytyy)
* Pelihahmon kääntyminen paikasta toiseen kävellessä myös levelmappeihin. Bobin liikkuminen paremmaksi. Määritellään BobLevelScriptin kautta (esim. BobPlayerAnimator.SetTrigger("BobDown");")
* Palaaminen aiempaan näkymään puhelimen omalla Back-nappulalla.
* Taivaalle ilmalaiva, jonkinlainen grafiikka olemassa, taidetaan sijoittaa kauppa tähän elementtiin.
* Pystyykö kartalla liikkumiseen vaikuttamaan niin, että siihen voisi upottaa uusia elementtejä, joiden luokse voi mennä ja niistä avautua uusia pelejä.
  + Aiemmin projektissa työskennellyt henkilö on suunnitellut Bobin liikkumaan eri laattabuttoneille niiden ButtonNumberien perusteella. ButtonNumber-systeemi on määritelty skriptissä ButtonScript ja reitinhaku skriptissä BobPlayerScript.