Supesu

Post mortem Slutrapport

Hampus Karlsson

VT 2014

**Abstrakt**

Rapporten handlar mitt projekt ”Supesu” som är ett 2D spel där man ska utplåna fiender med hjälp av en rymdfarkost. Med hjälp av ett flertal olika vapen och farkoster ska spelaren ta sig igenom två olika nivåer med 6 sorters fiender och 2 bossar. Jag kommer att gå igenom mina positiva och negativa erfarenheter och även utvecklingspotentialen både hos mig och applikationen.

Min applikation finns här:

https://github.com/hk222gn/supesu

**Innehållsförteckning**

Abstrakt 2

Inledning 4

Positiva erfarenheter 4

Negativa erfarenheter 5

Sammanfattning 5

**Inledning**

Projektet som jag har genomfört är ett 2D space shooter spel som går ut på att man med hjälp av olika skepp och vapen ska utplåna monster, samt bossar. Varje nivå har 3 vågor, där varje våg innebär en extra rad med monster och sedan en boss i slutet när alla 3 vågor har avklarats. Det finns ett poäng system man använder för att låsa upp nya skepp som har mer liv och är större, nya vapen som gör mer skada och rör sig olika fort.

Jag har använt mig av XNA 4.0 för att skapa produkten. Det finns många liknande spel på marknaden och jag har tagit inspiration från Space invaders, vilket blev grunden för hur jag skapade mitt spel.

I projektet så har jag jobbat iterativt, vilket innebär att man tar mindre delar av projektet, genomför dom och sedan gör man en leverans i slutet av veckan. Jag försökte fokusera på de stora och tunga funktionerna tidigt i projektets tid för att vara säker på att den funktionalitet som jag ville ha i min applikation verkligen skulle implementeras i tid.

**Positiva erfarenheter**

I det stora hela så har projektet varit en väldigt bra erfarenhet för mig. Jag har bevisat för mig själv att jag kan jobba självständigt på ett större projekt och genomföra det till slutet.

Att jobba med XNA har varigt väldigt bra, det är en bra början om man är intresserad av spelutveckling. Det är väldigt enkelt att lära sig och om man har kunskaper inom C# sen innan, så går det ännu fortare. Det finns också väldigt mycket material på nätet som man kan ta hjälp av för att lära sig hur ramverket fungerar, vilket jag har gjort. En annan stor fördel är att man väldigt enkelt kan porta sin applikation till alla Microsofts plattformar.

Att få arbeta iterativt har också varit en bra erfarenhet, det må ha varit ganska svårt att göra bra iterationer, men de har hjälpt mycket att ha en plan framför sig och man får en känsla av att det går framåt efter leverans. Jag har också fått en bättre förståelse över hur viktigt det är med dokumentation.

Att få skapa ett spel har nog varit den bästa erfarenheten för mig, jag älskar spel och har alltid varit intresserad av att göra mitt eget spel.

**Negativa erfarenheter**

Mitt största problem har varit dokumentation och testning. I början så hade jag enkelt att implementera något och sen glömma bort att föra in det i dokumentationen. Dokumentationens kvalité var inte heller så hög vilket medför problem längre fram i projektet. Det var också svårt att skriva bra och meningsfulla tester. Till nästa projekt så ska jag se till att lägga mer vikt på att göra en bra dokumentation från början samt mer tid på att skriva bra tester.

Den andra saken är min kod struktur, den började bra men med tiden så la jag till funktioner där de inte skulle vara för att lösa ett problem snabbt, vilket resulterade i en mer svårläslig kod och sämre struktur. Till nästa gång ska jag tänka på att hålla kodstrukturen och planera mer hur jag ska skriva koden.

**Sammanfattning**

Sammanfattningsvis så tycker jag projektet har gått bra och det har varigt både en rolig erfarenhet och en lärorik sådan. Jag lyckades få med det mesta som jag ville i applikationen men det finns fortfarande rum för vidareutveckling. Det är mycket möjligt att jag fortsätter utveckla applikationen under sommaren. Det mest positiva under projektets gång har varit att jag har fått jobba med spelutveckling och jag har lärt mig massor om just det. Det negativa har varit dokumentationen, men det är något jag kommer ta med mig som en erfarenhet och jag hoppas att i nästa projekt så kommer den delen att gå mycket bättre. Jag kommer definitivt att göra fler spel i framtiden då det är riktigt roligt, utmanande och lärorikt och nu så har jag fått en bra grund att stå på.