Dokumentasjon for innlevering PG2101.

# Gruppe medlemmer: Hans Petter Naumann, Fredrik Hoel, Eino Nøsterud og Ole Christian Reinhartsen.

**Generell fremgang ved løsning av oppgaven:**

Vi begynte med og gjøre litt research og så hvordan andre hadde gjennomført oppgaven, så satt vi oss ned og lagde en plan på hvordan vi ville at spillet skulle fungere og hvordan vi skulle gjennomføre det. Vi satt også opp en plan på hvem som skulle gjøre hva.

Vi fant fort ut at det ble vanskelig og holde seg til planen om hvem som skulle gjøre hva, pga. noen måtte jobbe eller hadde andre planer, men vi har stort sett sittet sammen og jobbet mellom 2-6 timer hver eneste dag.

**Hvilke scripts gjør hva og hvordan henger de sammen med resten?**

BallScript: Tar seg av ballens hastighet og avfyring.

PaddleMovement: Setter fart på bevegelsene til «paddle», og grenser for hvor langt den kan bevege seg til hver av sidene. Her telles det også opp hvor mange ganger ballen treffer paddle, for så å øke hastigheten etter ett viss antall treff.

Dead: Er scriptet for feltet under «paddle» hvor ballen bli registrert ute av spillet og resettes.

Aud: Destroyer lyden etter at den har blitt spilt av.

Bricks: Destroyer bricksa etter at dem har blitt truffet.

GM: Game Manager scriptet som tar for seg reglene til spillet, gameobjects, lyder,

Menu: Tar for seg Main Menu.

PaddleScript:

PauseScript: Script som tar for seg hvordan pause menyen fungerer.

SplashScript: Et enkelt script som lar spilleren se første Splash screen i 3 sekunder før spilleren blir sendt til neste Splashscreen.

SplashScript2: Samme som SplashScript, bare at dette varer i 2 sekunder og sender brukeren til Main Menu.

**Hva var vanskelig med oppgaven:**

**Problemene vi har hatt med spillet har i hovedsak vært git, fysikken og lyd. Problemene vi hadde med git var i hovedsak konflikter i scene1 og scene 2 filene, dette resulterte i at vi måtte bruke mye tid på å slette konflikter for å få git til og fungere.**

**Med fysikken så hadde vi mye problemer med at ballen gikk igjennom paddle og veggene og det førte til at spillet ikke var fullførtbart, også at ballen satt seg fast i et hjørne, mistet fart, fikk for mye fart. Også med paddle hadde vi noen problemer når det kom til hvilken vinkling ballen skulle få ettersom hvor ballen traff på paddle.**

**For å få til lyder hadde vi også endel problemer med, men etter og funnet feilen så fungerte det ganske lett.**

**Vi fant også ut litt for sent at vi hadde laget spillet veldig lite, og det kan ha vært med og lage problemer for fysikken i spillet, altså noe vi har lært vi må gjøre annerledes til neste gang.**

**Hva er vi mest fornøyd med:**

Poengsystemet

**Hva ville vi gjort annerledes om vi hadde hatt mer tid:**

Textures, at spillet følger et tema, nye gameplay elementer som flere baller, powerups osv, effekter, flere levels, at spillet ser bedre ut grafisk.

**Hvordan samarbeidet i gruppen fungerte:**

Gruppen har fungert bra, vi har samlet oss så å si hver eneste dag og fått inn 2+ timer hver eneste dag. Vi har jobbet på forskjellige ting for å få mer effektiv arbeidstid. Vi har hjulpet hverandre mye noe som har ført til at vi har lært litt forskjellig, alle har jobbet med både gameplay forbedringer og scripting.

**Ekstra gameplay element:**

Vi valgte å lage en level 2 som skulle være vanskeligere enn level 1, og vi bestemte oss for å gjøre det vanskeligere med hjelp av spotlighter som endret farge i et raskt tempo, og en bakgrunn som gjorde det vanskeligere for spilleren og se ballen og en litt slitsom level sang.