**Tiivistettynä: Kuinka toteutimme projektin**

**10.1.**

Aloitimme projektin, suunnitelma meillä oli käytännössä valmiina joka sopi lopulta kaikille. Loimme ryhmälle WhatsApp ryhmän, jossa kommunikointi sujui hyvin koko projektin ajan. Nimesimme myös ryhmäläisille roolit. Rekisteröidyimme myös Unity-kurssille jonka jälkeen odotimme kurssille pääsyä. Kunnes pääsimme kurssille, suunnittelimme projektiamme tarkemmin ja loimme dokumentteja joita pystyimme tekemään.

**16.1.**

Aloitimme kurssin joka kesti koko ryhmällä hieman yli viikon. Loimme projektin pohjan jota rupesimme työstämään. Loimme aluksi kartan, Vilhelmiina loi meille samalla Blenderillä pelattavan laivan jonka jälkeen hän työsti pelimme hirviötä sekä majakkaa samalla ohjelmalla. Sen jälkeen loimme laivalle scriptejä jotka mahdollistivat mm. sen liikkumisen ja kellumisen. Loimme samalla dokumentteja aina kun niitä oli mahdollista tehdä.

**30.1.**

Karttamme oli valmis. Saimme lisättyä hirviön sekä majakan joiden scriptejä aloimme luomaan joka mahdollisti hirviön liikkumisen ja pelaajan seuraamisen. Myöhemmin loimme myös pelaajalle scriptin joka mahdollisti majakan sekä hirviön aktivoinnin.

**3.2.**

Projektimme on valmis. Loimme viimeiset dokumentit sekä hioimme pelin scriptejä sekä tiivistimme projektin lopulta .exe muotoon ja siirsimme sen muistitikulle.