

Jessica Lee

E-mail: jessicaleesthm@outlook.com

Github: github.com/leejesslee

*För nedladdningsbar källkod, screenshots och körbara filer, vänligen besök:
<https://leejesslee.github.io/portfolio.html>*



Portfolio

Examensarbete på kandidatnivå

Språk: C#

Utvecklingsmiljö: Unity3D

Mitt examensarbete i huvudämnet datavetenskap. Arbetet undersöker om algoritmen Artificial Bee Colony Algorithm är en lämplig algoritm för vägplanering i dataspel genom att jämföra algoritmens prestanda och resultat med sökalgoritmen A*. För att genomföra undersökningen implementerades båda algoritmerna och testades sedan på fyra olika exempelmiljöer. Hela examensarbetet är skrivet och kodat av mig.

Alpha-version för mobilspel

Språk: C#

Utvecklingsmiljö: Unity3D

Ett mobilspel i tidigt Alpha-stadie som fungerar på Android såväl som PC. Spelet använder sig av touch-funktioner och låter användaren styra spelet med pekfingeret. Alphan är ett grupparbete av speldesigners samt andra programmerare. För detta projekt arbetade jag med kamerastyrningen.

PC-spel i 2D

Språk: C++

Utvecklingsmiljö: Microsoft Visual Studio

Sidescrollspelet "Flykten" i 2D skapat av en grupp på 12 personer, däribland grafiker, ljuddesigners, storywriters och programmerare. Min roll för detta projekt var huvudsakligen leadprogrammer där jag skötte kommunikationen mellan programmerare och projektledare samt såg till att vi programmerare höll tidsplanen. Jag skrev även en hel del kod till spelet, bland annat inom GUI-interaktion, tillstånd och 2D-animationer.

PC-spel i 3D

Språk: C#

Utvecklingsmiljö: Unity3D

Demo för ett 3D-spel i tredjepersonsperspektiv vid namn "Räv". Demot skapades av en grupp på 16 personer inom loppet av 10 veckor. Min roll för detta projekt var att skriva kod tillsammans med fyra andra programmerare. Jag jobbade främst med tillstånd och fysik, men också lite med GUI-funktioner.

Hemsida

Språk: HTML, CSS, JavaScript

Utvecklingsmiljö: Notepad++

En hemsida för spelet "Räv". Sidans layout och design är skrivet i CSS medan sidans innehåll är skrivet i HTML. Galleriet och felmeddelandet i kontaktformuläret är kodade i JavaScript. Detta är inte en officiell hemsida för spelet, utan ett fritidsprojekt av mig.

Evolutionär algoritm

Språk: C#

Utvecklingsmiljö: Unity3D

Ett program vars uppgift är att blanda fram en önskad färg för att ta reda på dess RGB-värde. Programmet ritar ut 6 slumpvalda färger åt gången. Användaren får då klicka på den färg som är närmast den önskade färgen. Programmet räknar då ut 6 nya färger baserat på den valda färgen. Steget upprepas tills man nått den önskade färgen. Algoritmen använder sig av evolutionära tekniker genom att låta de valda färgerna ha högst fitnessvärde och sedan slumpa fram färger baserat på RGB-värdens fitnessvärde. För att inte fastna i samma färger sker ibland en mutation som slumpar fram en helt ny färg som är orelevant till fitnessvärdena.