

Terminoppgave dokumentasjon – Topdown 2D Shooter på Godot

Dag 1: Prøvde opprinnelig å bruke JS for å kode spillet etter å ha fått JS tildelt som aktiviteten min, men det viste seg ikke å lykkes, så jeg byttet til Godot, til tross for at jeg ikke visste hvordan jeg skulle bruke det heller.

Dag 2: Brukte mye tid på å bestemme meg for hva slags spill jeg ville ha. det skulle først være en interaktiv sidescroller, men så hørte jeg noen nevne et kriterie for at spillet må kunne holde informasjon i en database, i dette tilfellet mest sikkert et leaderboard, så jeg måtte bytte til et topdown-shooter.

Dag 3: Så på mange tutorials for Godot og hvordan kode 2d spillet jeg så for meg, og jeg endte opp med å få hjelp av en tutorial på youtube.

Dag 4: Uproduktiv, mye bråk i klasserommet, overveldende.

Dag 5: Begynte på spillet mitt, tutorialen var hjelpsom og forståelig, og jeg brukte en god del tid på å prøve å forstå koden jeg skrev. Lagde Kanban board

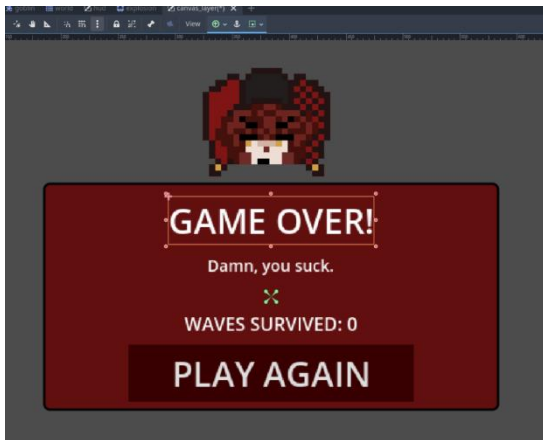
Mange uproduktive dager.



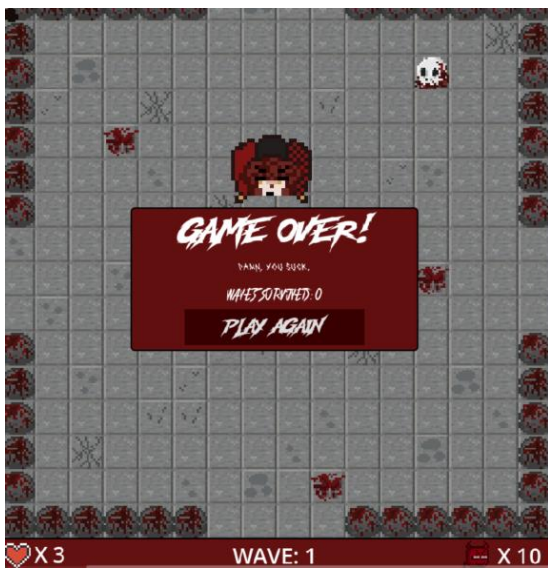
Første utkast av spillet ved hjelp av tutorial og uten custom sprites.



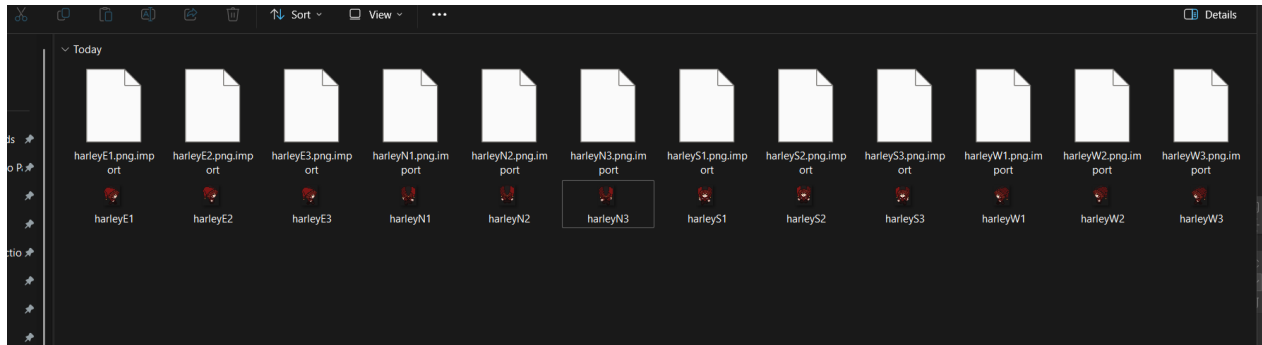
Funksjonelle fiender. Men de sklir på gulvet istedenfor å løpe, noe som jeg fikset etterpå.



Lage game-over screen (denne har ingen font).



Game-over screen med funksjonell play again knapp.



Alle custom sprites i spillet.

8 desember 24: Etter jeg kodet i nesten 8 timer i strekk, ødela jeg koden min enormt ved å spørre chatgpt om å hjelpe meg legge til en label som skriver en tilfeldig frase fra en liste. Fant ut at jeg pauset hele Main node.

```
1 extends Node
2
3 var wave : int
4 var max_enemies : int
5 var lives : int
6
7 # Called when the node enters the scene for the first time.
8 func _ready() -> void:
9     new_game()
10    $GameOver/Button.pressed.connect(new_game) #function triggered by writing inside brackets
11
12 func new_game():
13     max_enemies = 10 #maximum enemies at game launch. the amount already created is handled by enemyspawner.gd
14     wave = 1
15     lives = 1
16     $HUD/LivesLabel.text = "X " + str(lives) #changes the amount of lives in the HUD
17     $HUD/WaveLabel.text = "WAVE: " + str(wave) #changes the amount of waves in the HUD
18     $HUD/EnemiesLabel.text = "X " + str(max_enemies) #changes the amount of enemies in the HUD
19     $GameOver.hide()
20
21 func _process(delta: float) -> void:
22     pass
23
24 func _on_enemy_spawner_hit_p():
```

9 desember 2024: Mye oppdatering til kode, skriver undertekster som definerer deler av koden.

12 desember 2024: Planlagt hvordan jeg skal implementere databaser ved å lage en nettside der det er mulig å laste ned spillet, men også skrive inn din highscore.

```
----- GAME LEADERBOARD -----
| 1. Insert your name and score |
| 2. Show all players and scores |
| 3. Exit |
-----

Enter your choice: 2

----- GAME LEADERBOARD -----
| Rank | Name      | Score |
|-----|
| 1     | Player1   | 100   |
| 2     | Dom       | 40    |
| 3     | Dom       | 40    |
| 4     | Sigma     | 69    |
| 5     | hey       | 20    |
|-----|

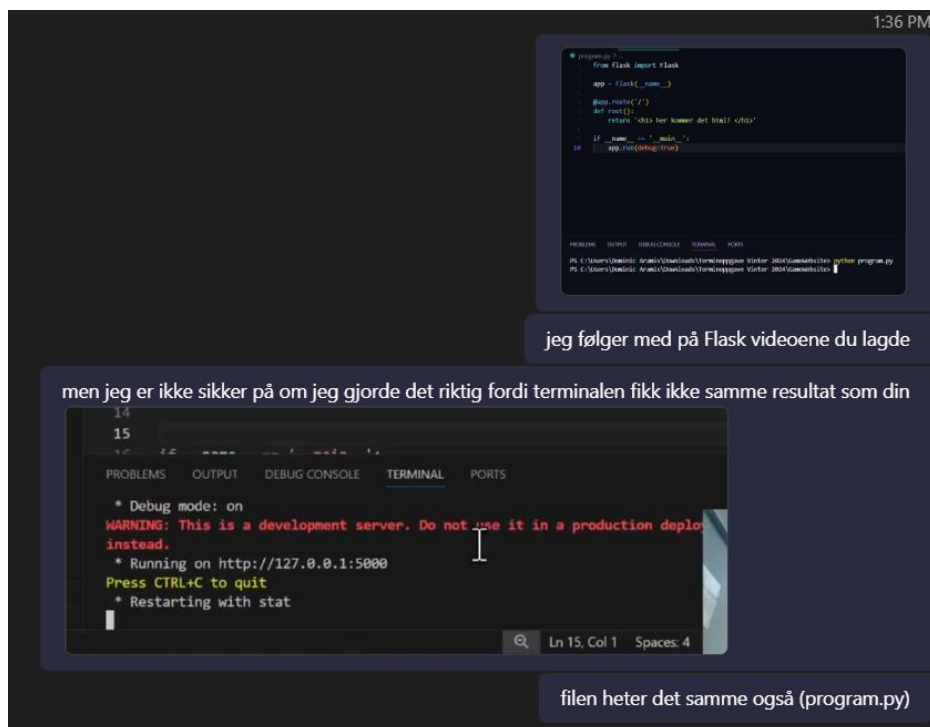
Press Enter to go back to the menu.

----- GAME LEADERBOARD -----
| 1. Insert your name and score |
| 2. Show all players and scores |
| 3. Exit |
-----

Enter your choice: 
```

13 desember 2024:

Funksjonell database med leaderboard.



Prøver å sette opp

funksjonell server for spillet. Dessverre fikk jeg ikke nok tid for å gjøre ferdig men jeg prøvde.