Feedback på Examensarbete

Namn: Jonas Torjman (02jontor)

# Innehåll

Hej Jonas,

här kommer den efterlängtade feedbacken på ditt projekt. Jag ber hemskt mycket om ursäkt att det dröjt så länge, men bättre sent än ännu senare.

### Feedback på Examensarbete för Jonas

Detaljer om projektet  
- MazeFinder: Ett spel utvecklat i Unity där spelaren ska hitta vägen ut ur en labyrint.  
- Målgrupp: Spelare som gillar utmaningar och pussel.  
- Teknologier: Unity, Notepad++, YouTube-tutorials, ChatGPT   
- Syfte: Lära sig Unity genom att skapa ett spel utan en specifik målsättning.   
- Backend: C#  
- Frontend: Unity  
- Övrigt: Använde Notepad++ för kodning och YouTube-tutorials för att lära sig Unity.

Feedback på examensarbetet

Jonas, ditt projekt "MazeFinder" är spännande och visar på både din kreativitet och din tekniska nyfikenhet. Att skapa ett spel där spelaren ska navigera genom en labyrint är både engagerande och utmanande, och det märks att du haft roligt under utvecklingen. Din metod att först lära dig Unity och sedan forma projektet därefter var ett intressant och lärorikt sätt att arbeta på.

Det var en vild chansning du tog då du inte hade en specifik målsättning med ditt projekt mer än att lära dig Unity. Men du lyckades slutföra ett nästan helt spel trots detta.

Det är imponerande att du har använt Notepad++ tillsammans med Unity, vilket visar på din flexibilitet och förmåga att använda olika verktyg. Det är en bedrift att kunna säga "Jag har kodat i Notepad++ och det fungerade utmärkt!"

Dina rapporter var korta men personliga och gav en tydlig inblick i din utvecklingsprocess. Du beskrev väl hur du kom igång med Unity, vilka verktyg och teknologier du använde, och hur du hanterade de utmaningar du stötte på. Att du använde YouTube-tutorials och AI-baserad handledning genom ChatGPT visar att du är bra på att utnyttja de resurser som finns tillgängliga för att förbättra dina färdigheter.

Bra lärdomar  
- Fastna inte för länge på en sak  
- Var inte rädd för att fråga om hjälp  
- Planera bättre  
- Lita på dig själv  
- Researcha mer  
- Planera bättre

Feedback på opposition

Du svarade tydligt och bra på frågorna under oppositionen, vilket visar att du har en god förståelse för ditt projekt och de teknologier du använde. Dina frågor under oppositionen kunde dock ha varit mer djupgående. I framtiden kan du fokusera mer på de tekniska detaljerna i projekten du opponerar mot.

Förbättringspunkter

* Planering är viktig, så underskatta inte dess betydelse. En mer detaljerad plan kan hjälpa dig att strukturera ditt arbete bättre och undvika onödiga hinder.
* Ditt spel har en bra grund, och jag uppmuntrar dig att fortsätta utveckla det. Överväg att publicera det på plattformar som itch.io för att få värdefull feedback från andra spelutvecklare och användare.

Betyg

Du har gjort en fantastisk insats med att lära dig nya saker utan en specifik målsättning och ändå lyckats leverera ett färdigt projekt. Dina rapporter var kortfattade men personliga och gav en bra bild av din utvecklingsresa. Du får betyget G för ditt projekt. Bra jobbat!

Lycka till med LIAnoch ha en jätteskön sommar!Varma hälsningar,Marcus