

Användarguide:

När man startar Juggler så kommer man till en huvud meny där man kan välja mellan spel läge 1 eller spel läge 2. under varje knapp står high-score för det ovanstående läge, i bakgrunden av menyn så står Jongleraren och jonglerar med en boll medan tiden från enheten står i högra hörnet.

Om man väljer spel läge 1 så startar spelet med två jonglerings bollar som går i bana längst ut och mitten, varav man trycker på höger eller vänster sida av skärmen för att förflytta jonglerarens händer mellan de tre banornas jonglerings plats. En lyckad jonglering ger 1 poäng och att bollarna rör sig lite snabbare, Spelet tar slut när en av bollarna inte fångas av någon hand. Vid spel slut så visas en åter till huvudmeny knapp som tar en tillbaks till huvudmenyn.

Om man väljer spel läge 2 så startar spelet istället med tre jonglerings bollar som går i bana längst ut, mitten och längst in, spelet styrs likadant men vid lyckad jonglering får man istället 10 poäng och att bollarna rör sig lite snabbare. De två lägena fungerar typ likadant förutom just dessa skillnader.

Syfte:

Syftet med Juggler var att lära sig Unity miljö och en del C#, Jugglers syfte i det stora hela är att vara en replika av Nintendos Game and Watch: Ball (eller Toss-Up i Nordamerika). Juggler finns för att underhålla vid tider då man är uttråkad.

Tekniker:

De tekniker som används för skapandet av Juggler är Unity utvecklingsmiljö, Juggler är programmerat i C# men kunde även gjorts i Javascript då unity har stöd för det. Även använt Paint.Net för att skapa sprites och Artwork. Övervägde att göra bollarna dynamiska men ansåg att då det var ny miljö så var det bättre att börja med statiska förflyttningar, även Jugglers design är baserad på att vara simpel för att lägga så mycket tid på att förstå utvecklingsmiljön och lära sig den, även fräscha upp C# programmering.