

Toelichting Network Game

Voor Kernmodule 4 heb ik een turn-based rhythm game gemaakt (working title: Rhythm (wow zo origineel)). Spelers krijgen noot voor noot een beurt en moeten snel handelen om hun score zo snel mogelijk omhoog te krijgen. Deze score wordt meteen naar de database gestuurd. In de game is het ook mogelijk om een account te maken en in te loggen.

Waar de uitdaging lag

Het hele network compatible krijgen van de game was eigenlijk een enorme uitdaging. Ik had hier in het begin totaal geen inzicht voor en ben maar gewoon wat attributes gaan toevoegen op plekken waar ik dacht dat het handig zou zijn. Het duurde ook even voor ik doorhad dat ClientRpc juist berichten van de server af stuurt. Zodra dat een beetje bleef hangen kon ik beter inschatten welke functie welke attribute kon gebruiken.

Zo heeft het me ook heel lang gekost voor ik me besepte dat de kleur van de notes een SyncVar moest zijn om te zorgen dat die op alle schermen te zien was.

Ik ben er vrij zeker van dat mijn systeem op het moment heel onpraktisch in elkaar zit omdat ik gewoon maar wat ben gaan proberen tot het werkte. Daarom vind ik het ook lastig om nu een heldere beschrijving te maken van hoe het systeem in elkaar zit. Ik heb geprobeerd om hier een beeld van te maken in de class diagram, al kan het zijn dat deze niet 100% accuraat is.

Known bugs

Bij het opsturen van scores wordt er twee keer de score van speler 1 naar de database gestuurd. Mijn vermoeden is dat ik het netwerksysteem onpraktisch heb opgebouwd en het daarom niet de juiste references pakt. Het lijkt er op dat alle spelers als speler 1 worden gezien, ook omdat speler 2 dezelfde input mag geven als speler 1.

Waar ik niet aan ben toegekomen

Het spel heeft geen ritme. Ik ben zo ontkoppeld van sound design dat ik eigenlijk gewoon vergeet om dat te implementeren. In plaats daarvan is er een timer die ingesteld kan worden. Voor het debuggen stond die op 10 of 30 seconden.

Ik was nog bezig om de UI in de game te verbeteren. Ik was aan het kijken of ik hier een Network Lobby voor kon gebruiken, want de manier die het beste voor me werkte liet nog steeds de naam van players weg die eerder geconnect waren op het scherm van de recentst verbonden client. Daar kan ik nog verder onderzoek naar doen.

In mijn originele plan was er een gezamenlijke combo die door elke fout verbroken zou worden. Ik vermoed dat dit heel makkelijk te implementeren is, maar dit heb ik in mijn eerste versie weggelaten en daarna heb ik me eerst gefocust op het werkend krijgen van het netwerk.