Arttu Muunoja

loppuraportti

Versiohistoria

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Päivämäärä | Muutos | Tekijä |
| 1.0 | 17.1.2022 | Dokumentti valmis | Arttu Muunoja |

Jakelu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tekijä | Tulostettu | Jakelu |
| Arttu Muunoja | 17.1.2022 |  |

Sisällys

[1. Taustaa 3](#_Toc93309023)

[2. Saavutetut tulokset 3](#_Toc93309024)

[3. Työn eteneminen 3](#_Toc93309025)

[4. Kustannukset 4](#_Toc93309026)

[5. Resurssien käyttö 4](#_Toc93309027)

[6. Kokemukset 4](#_Toc93309028)

# Taustaa

Projektin tehtävänä oli luoda Unity pelimoottorilla peli.

Päädyin tekemään 2D pelin tasohyppely pelin Unitylla, missä pelaaja hyppii tasolta toiselle ja välttelee vihollisia ja piikkejä.

# Saavutetut tulokset

Sain pelille ensimmäisen tason valmiiksi, viholliselle pienen tekoälyn, pelaajalle liikkumisen, ja animaatiot.

Tein myös” Game Over” sekä ”Level clear” ruudut pelille.

# Työn eteneminen

Kuva, joka sisältää kohteen teksti, kasvi

Kuvaus luotu automaattisestiPelin suunnittelu aloitettiin tekemällä Esitutkimus ja Toiminnallinen määrittely projektille. Itse projektin toteuttamiseen käytettiin Unity 2D pelimoottoriaja ohjelmointikieleksi valikoitui C#.

Kuva, joka sisältää kohteen teksti

Kuvaus luotu automaattisesti

Kuva 1: Pelin Scriptit

Kuva : Pelin visuaalinen näkymä

# Kustannukset

Projektin rahalliset kustannukset olivat 0 €

# Resurssien käyttö

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Työmäärä | Tunteja suunniteltu | Tunteja toteutunut |
| Arttu Muunoja | 167 | 167 |
| **Yhteensä** | 167 | 167 |

# Kokemukset

Opin paljon uutta pelin kehittämisestä ja C#:sta

Olen tyytyväinen projektin lopputulokseen ja siihen mitä olen oppinut. Lisäksi olen tyytyväinen siihen, että voin tehdä projektille lisää jatkokehitystä.