Yksilöprojekti – kehitysympäristön käyttö

16.12.2021

# 1 Taustaa

Aloin työskentelemään yksilöprojektia projektia 18.1.2020. Tehtävänä oli suunnitella ja toteuttaa peli unityllä. Pelin ideaksi tuli “hackerpeli” jonka ideana olisi toteuttaa peli jossa olisi pelkkä komentorivi. Eli tiettyjä komentoja syöttämällä etenet pelissä tai häviät jos syötät vääriä komentoja tietyissä kohdissa.

# 2 Saavutetut tulokset

Sain valmiiksi toimivan komentorivin joka osaa sijoittaa luodut prefabit täydellisesti (directoryline, responseline) komennon syöttäessä. Tein useamman toimivan komennon joilla kaikilla niistä on oma tarkoitus.

# 3 Työn eteneminen

Aluksi päätin, että kenen suunnitelmia käytämme pohjina jonka jälkeen teimme user-storyt ja jaoimme työt keskenämme.

# 4 Resurssien käyttö

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Työmäärä | Tunteja suunniteltu | Tunteja toteutettu |
| Matias Vänttinen | 36.5 tuntia | 38 tuntia |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 5 Kokemukset

Opin paljon uutta projektin yhteydessä. Osaan nyt käyttää unityä ongelmitta Githubin kanssa. Projektin saatuani valmiiksi, uskoisin että jonkinlainen tasohyppelyn tapainen peli olisi voinut olla parempi idea siinä mielessä että olisin oppinut käyttämään enemmän Unityn omia mekaniikoita. Huono puoli oli siis se, että en saanut itse Unitystä merkittävää hyötyä pelin tekemisessä.

# 6 Testaus

Peliä testasi 9 henkilöä. Keskiarvo oli noin 3 tähteä. Arviointiin kirjoitettiin muutama kommentti siitä, että peli ei toiminut halutulla tavalla tai jokin tietty komento ei toiminut. Peliin saattoi jäädä muutama bugi, joita en itse ole huomannut aiemmin.