

Dagbok och tidsrapportering

Emil Lindberg - Grupp 15 - 2011 VT

11 - 06 - 06

- Insett att jag måste skriva om klasserna till mer server-client side orienterat. Just nu håller både server och clienter reda på saker och ting. Blir rätt rörigt. Visserligen går det att fortsätta koda som det är nu, men det kommer ta tid.

11 - 05 - 31

- Ändrat spelet så det passar bättre för inspelningen
 - La in fake dödsanimationer
 - Knapp som döljer hud
 - Liten optimering för att bättra på inspelningen

11 - 05 - 30

- Börjat på collectors orb. Den spawnas slumpmässigt och kan plockas upp.
- La till en partikel effekt i form av en svans som gör att man enklare kan jaga Collector på banan.

11 - 05 - 26

- Hemma från London!
- Fixat bugg där Highlighten av skatter blir fel när man flyttar siktet från en skatt till en annan där den första skatten överlappar den andra.
- Fixat så man bara kan placera fällor om man är på marken

11 - 05 - 12

- Spelet inskickat till SGA, men utan något gameplay.
- Strukturerat om projektet och rensat upp alla våra fula lösningar och slarv som främst gjordes igår i panik innan SGA deadline.
 - Skapat en bättre hirarki och flyttat om objekt till hänsyn av den nya hirarkin
 - Optimerat importinställningarna på samtliga meshar, texturer och ljud.
 - Rensat bort prefabs, meshar, material och texturer som inte längre används
- Läst på om Ljud i Unity
- Gjort om alla skattmesher till olika prefabs.
- Uppdaterat meshen i intro menyn

11 - 05 - 11 - SGA Deadline

- Jobbat generellt med projektet, finputsat småsaker, mergat in animationerna

tillsammans med danny in i mitt projekt

- Mergat in calles nya arena
- Fortsatt med att försöka lista ut hur man skickar meddelanden till en specifik klient. Vet nu hur man gör det men inte hur man vet vilken klient som äger vilken spelare. Behöver detta för att meleeskriptet ska skada rätt person. Har en möjlig lösning på detta men kommer inte försöka med det förrän vi fått iväg spelet till SGA
- Fixat så att GTT Theme Song (Skrivet av Lars!) spelas vid introskärmen.

2011 - 05 - 10

- Fixat med meleeskriptet, bytta ut raycast mot linecast då jag egentligen inte ska raycasta... det jag vill göra är kolla om något är mellan två vektorer. Vilket linecast är till för.
- Försökt lösa hur man skickar nätverksmeddelanden till en specifik klient. Ingen framgång
- Jobbat med danny och fått animationerna att synkas över nätverket

2011 - 05 - 09

- Fortsatt med meleeskriptet.
- Har suttit lite med Danny och försökt spela upp de nya animationerna
- Försökt fixa raycastingen i meleeskriptet hela dagen. Använder raycast för att kolla om det finns något hinder mellan spelaren och närmsta motståndaren som bör hindra meleeslaget (väggar, föremål). Raycastingen har dock ballat ur totalt och allt går skit :(

2011 - 05 - 08

- Gjort ett enkelt skript som gör att man kan återfå fokus i spelet när man trycker på ESC
- Börjat med Melee skriptet.
 - Den detekterar vilka som står framför spelaren
 - Detekterar vem av dessa som är närmast spelaren när man trycker på utvald knapp.
 - Ger prio till skattplockning före melee slag (Om man slår på en skatt så plockas skatten istället)
- Fixat bugg där slumpmässiga nullpointerexception uppstår

2011 - 05 - 07

- Lyckats fått in brunos nya test animation, ser ljusare ut nu!
- Skapat en debug klass som visar debug-meddelanden direkt på skärmen
- I stort sett gjort klart grunderna i TreasureBehaviour.
- Skapat CharacterTreasurePicker.
 - Den använder raycast för att plocka skatter.
 - Den ser till att man måste stå stilla för att plocka skatter.
 - Skatter som TreasurePicker har fokus på ändrar färg beroende på avstånd. Har man skatten i sikte lyser den upp, är skatten inom plockavstånd lyser den lite starkare. Denna kod är dock felplacerad märker jag nu, färgerna borde bestämmas i TreasureBehaviour, inte i TreasurePicker.

- Fixat bugg där man inte kunde plocka upp skatter som hade en fälla på sig
- Fixat bugg där spelarnas poäng uppdaterades fel
- Fixat bugg där skatternas respawning inte alltid synkades över nätverket
- Fixat bugg där avståndet från spelaren till skatten beräknades fel

2011 - 05 - 06

- Försökt få in animationerna i Unity. Jag och Bruno lyckades tillslut få dom att bli uppspelade i unity. Dock så spelas animationerna upp extremt buggigt. Vi har kommit fram till att bruna ska rigga om karaktären och göra egna animationer. Tidigare använde vi mocap.
- Suttit med TreasureSpawnPointBehaviour och TreasureSpawner. Känns som dessa klasser är helt färdiga nu.

2011 - 05 - 05

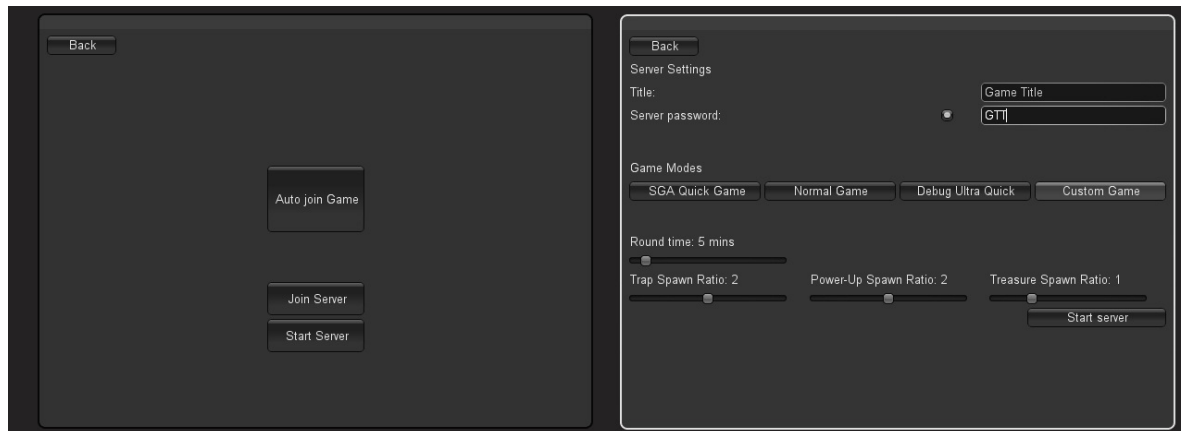
- Gjort klart Serverlobbyn. Har även lagt dit så man kan ändra spawntiden på spelaren (när man dör) och hur många plockbara skatter som kan finnas i spelvärlden samtidigt.
- Rensat bort samtliga kompileringsvarningar
- Försökt få in animationerna utan framgång

2011 - 05 - 04

- Redovisning!
- Gått mer noggrant igenom hur man skapar och använder egna GUISkins och GUIStyles
- Börjat om med server lobbyn. Det som saknas är att fördefiniera de olika "Game modesen", låsa de fyra "vertical sliders" när Custom Game inte är invalt och att spara undan variablerna spelaren ställer in. När detta är gjort är serverlobbyn precis som den var innan den försvann!
- Skapat ett buggdokument och börjat rapportera buggar. Jag skriver ner beskrivning på buggen, orsaker eller möjliga orsaker till att buggen uppstår samt lösningar eller möjliga lösningar för buggen.

2011 - 05 - 03

- Värsta dagen ever. Skulle importera 3D menyn som Danny gjorde in i mitt projekt. Missade att vi båda hade ändrat Menyskriptet. Jag hade lagt dit Server lobbyn och danny hade lagt ditt animationer för 3D menyn. Det som händer är att 3D menyns filer skriver över mina och nu är serverlobbyn och "ingame lobbyn" borta :(
 - RIP Server Lobby:



- Good news! Ingame lobbyn lever! Den försvann aldrig :D:D:D:D Serverlobbyen är dock fortfarande borta :(
- Har tillsammans med Danny Satt ihop hans 3D meny med mitt projekt. Vi var tvungna att ändra en del i koden.
- Börjat med TreasureSpawner, TreasureSpawnPoint och TreasureBehaviour.
 - Skatter spawnas nu på slumpässigt utvalda punkter. Spawnen tar hänsyn till TreasureSpawnRatio och lägger inte ut skatter på upptagna spawnpoints
- Har lagt in Lars Kamera-script och hans Fällpickup skript in i dannys och mitt projekt.
- Gjort ett skript som ökar och sänker ljusstyrkan. Tänkt att använda för redovisningen om projektorn visar för mörk bild.

2011 - 04 - 28

- Försökt att skripta animationerna, kommit fram till att våra animationer måste lagras på ett annat sätt.
- Fixat en form av "ingame lobby". Spelet startar nu när 4 spelare har connectad till ett game, alternativt om samtliga spelare som connectat hitills gått med på att starta spelet.

- Försökt lösa ett problem med att en server syns i serverlistan även när man har avregistrerat servern. Andra på Unitys forum har samma problem och lösningarna folk ger fungerar inte. Kan innebära att vi måste ha vår egen Master Server. Just nu använder vi Unitys.

2011 - 04 - 13 (felskrivet datum, minns ej när detta gjordes. den 23?)

- Försökt fatta hur unitys masterserver lagrar data för våra servers, och hur nätverkstutorialn utnyttjar detta. Tidåtgång: ~ 4 timmar
- Gjort en grundläggande server gui, man kan nu välja olika game modes och ändra vissa inställningar för spelet.

2011 - 04 - 13

- Flyttat Unity projektet till ett nytt projekt anpassat för 3.1. En bugg som spammade consolefönstret med varningsmeddelanden om GUI:t i själva Editorn verkar ha försvunnit helt efter flytten.
- Försökt implementera RayCasting till fällorna så de inte triggas genom väggar eller golv. Inte gjort några framsteg.

•

2011 - 04 - 11

- Skapat nya mål i sprinten

2011 - 04 - 05

- Gjort enkel GUI för Hp och Energi
- Lärt ett par designers hur Unity fungerar så de kan börja klistra ihop arenan med interiör.
- Repeterat Unitys nätverk
- Skapat states för själva gameplayet
- Lagt in Stefans och Niklas interiörinredningar

2011 - 04 - 04

- Gjorde om FSM för fällsuperklassen och uppdaterade fällsuperklassen
 - Rensat bort onödiga RPC anrop
- Har märkt att jag suttit i en nyare version av Unity än den vi tänkt arbeta i. Har konverterat det viktigaste till en 3.1 version. En del återstår men jag gör det efter nästa redovistning.
- Lagt till "Detection" funktionen i fällan baserat på Lars variant.
- Lagt in den nya versionen av arenan
- Är 99.5% färdig med superklassen för fällor (TrapBehaviour_v2) vilket betyder att jag är klar med den
- Börjat på BearTrap. 75% klart. Animationer och det visuella som ska spelas upp över nätverket fattas.

2011 - 04 - 03

- Buggen som gjorde att man kontrollerade random personer är nu löst. Ett slarvfel som kostat flera timmar, buggen var att fel camera i scenen deaktiverades när en spelare connectade så det såg ut som att man kontrollerade fel gubbe fast man egentligen inte gjorde det. Fail
- Lagt in museum meshen och pusslat ihop trappor med trappräck.
- Uppdaterat Lars TrapPlacer Script
- Försökt anpassa min fälla-superklass för nätverk. Ger nu upp och tänker designa om den från grunden, den var för komplex för att konvertera till nätverk buggfritt.
- Kommit halvvägs på den nya superklassen för fällor. Har fattat mycket mer nu hur unitys nätverk fungerar.
 - Gjort ett FSM diagram för klassen

2011 - 04 - 02

- Skrev om Lars "TrapPlacer" från Javascript till C#.
 - Bugg, kan inte placera fällor. Varken med JS den konverterade versionen.
- La in en färdig Connection class som Mike Hergaarden på www.m2h.nl har skrivit (Vi har tillstånd att använda den).
 - Connectionklassen buggar
 - Visade sig vara fel på c# varianten. Byter till Javascriptversionen så länge.
- La in spawnfunktioner över nätverk. Baserat på M2Hs spawnclass.
- Bytte ut CharacterMotor och FPSInputcontroller till C# varianter då det annars blir väldigt svårt att stänga av dessa JS script från C# script.
- La in en "Idle Cam"

- La in Lars spelarkontroller.
 - Bugg uppstått. Man kontrollerar inte sina egna karaktärer, utan någon annans. I wonder why...
 - Använde en fel version av Lars controller.
- Mergat in ett flertal klasser från M2H som en temporär lösning tills vi har tid att fixa våra egna

2011 - 04 - 01

- Repeterat nätverksklassen
- Börjat pussla ihop allas arbeten in i ett Unity projek. Har fastnat med en skum bugg. Karakterna flyger iväg som raket vid vissa tillfällen, har verkligen ingen aning varför. Skriptet ser exakt ut som Lars har gjort, och det fungerar perfekt på hans scen. Men inte på min scen :(
- Bugg löst... Karakteren var en rigidbody, något som den INTE ska vara. Tidåtgång: 3s timmar.....

2011 - 03 - 31

- Suttit med att försöka få in animationer i Unity
- Repeterat nätverksklassen

2011 - 03 - 22

- Fixade buggar i huvudklassen för Fällor. tidåtgång: 3 timmar.

2011 - 03 - 21

- Scriptad huvudklassen för Fällor, tidåtgång: ca 10 timmar. Var betydligt svårare än jag trodde det skulle vara. Kom på massa saker som måste in i klassen under utvecklandets gång. Den blev så komplicerad att jag gjorde ett FSM. Metoderna är väldokumenterade och jag har skrivit instruktioner för andra programmerare och för designerna. Det som återstår är att göra det möjligt för andra spelare att kunna "detecta" fällan. Måste även göra om klassen så den fungerar i nätverk.

2011 - 03 - 16

- Suttit med Unity och subversion. Unity har ett eget subversion system dock finns den endast för Pro versionen. Har läst på om hur man bäst använder externa subversion system. Vilka mappar och filer man måste kommita och vilka man kan skippa etc. Endast Unity Pro har stöd för externa versionhanterare, vilket gör det väldigt krångligt för oss.
 - Har kommit fram till att nästan allt måste med, det man kan skippa är Library/ScriptAssemblies.
 - Flera kan inte editera en scene samtidigt, istället kan man exportera scenen till

ett XML format. Om flera vill editera scenen checkar man ut XML filen som enkelt kan mergas vid incheckning. <https://github.com/terravision/UnityTextScene> är ett open source GNU program som konverterar scener till XML. Detta program kräver dock unity pro.

- Det bästa vi kan göra är att lägga hela projectet på SVN, utom Library som vi istället lägger upp som en .rar. När någon gör vissa typer av ändringar (alla ändringar påverkar inte Library-filerna) i unity får denne zippa om sin library mapp som han commitar till SVN med.
 - Påverkar Library:
 - **All metadata!:**
 - Import av texturer, modeller etc
 - Ändringar i importen
 - reimports
 - Ändringar i Scen Hirarkin
 - Ändringar i Projektmappens uppbyggnad
 - Flytta filer i Projektmappen
 - Länklingar mellan objekt i Editorn. t.ex. referenser till skript eller andra prefabs eller objekt
 - Länkningar mellan skript i editor vyn
 - Settings
 - Project settings
 - Player settings
 - etc
 - Påverkar inte Library:
 - Ändringar inne i skriptfiler
 - Ändringar i publika variabler som inte innebär länklingar till andra skripts
 - Förflyttningar av entitets i 3D världen
 - Slutsats: För att vara på den säkra sidan... zippa alltid!
- Satt upp en basstruktur på vårt SVN

2011 - 03 - 15

- Tagit på mig nya uppgifter till sprint 2

2011 - 03 - 08

- Skrivit GDD

2011 - 03 - 02 till 2011 - 03 - 07

- Lekt med Unity och Nätverk till och från. Har varit en rätt oproduktiv period p.g.a personliga skäl

2011 - 03 - 01

- Träffade gruppen idag, vi pratade om hur långt alla har kommit osv

- Suttit med UNP (Tutorial 1) och grävt in i Unitys Networkklass rätt rejält.

2011 - 02 - 25

- Lars har nu köpt "The Ultimate Networking Project" (UNP)! De höjde visst priset nyligen... UNP innehåller, som författaren beskriver det: *"Tutorials, Example reference projects and additional documentation. This project is all you need to be able to create a networked game and provides you with resources to integrate Unity networking in your own games much quicker and easier."* Ska försöka gå igenom hela UNP under helgen, förhoppningsvis är UNPs sätt lättare än smartfox.

2011 - 02 - 24

- Har pratat med Lars och Daniel. Vi har kommit fram till att vi ska köpa "The Ultimate Networking Project" för att få lite mer exempel på hur nätverksspel kan göras i Unity.

2011 - 02 - 23

- Gjort en debug connection i Unity. Istället för att växla mellan scener så connectas man direkt till ett gameroom utan att byta scener.

2011 - 02 - 22

- Suttit med Unity och Smartfox i 8 timmar. Gjort testspel där all logik av spelet ligger på serversidan medans klienten endast renderar baserat på events/messages servern pumpar ut. Denna struktur är det ultimata som vårt spel skulle behöva, den minskar risken för fusk (vilket är väldigt vanligt i multiplayer spel), asynkronisering etc då allt körs på servern. Ett problem dock, spelet jag gjorde var ett Luffarschack som har väldigt enkla serversida-beräkningar: en matris som håller koll på spelplanen, en algoritm som kollar om någon har vunnit, enkla variabler för vems tur det är, antal drag etc. För Get The Treasure som har mycket mer avancerade beräkningar, xyz positioner, kollidering, fysik etc kommer det att bli otroligt svårt att implementera. Har sökt runt på detta område, en lösning är att implementera en fysikmotor på serversidan in i SmartFox och strunta i Unitys inbyggda komponenter. Detta skulle vara den mest prestandavänliga lösningen men också den svåraste. En annan är att köra en speciell instans av unity på serversidan med all fysik och beräkningar inbyggd och med noll rendering. Detta medför dock att man måste göra två "spel". Ett för klienter och ett för servern. En tredje är att inte låta spelets gameplay vara beroende av fysik eller mer krävande komponenter, då skulle klienterna själva kunna utföra beräkningarna och asynkroniserade beräkningar skulle inte påverka spelets gameplay markant. Alternativt så struntar vi i problemen som kan uppstå och låter varje client simulera spelvärlden helt själv... (servern finns fortfarande kvar men den utför inga beräkningar) vilket jag ser mer som en paniklösning :) Ska ta upp detta med Lars och Daniel i veckan så får vi se vad vi kommer fram till!

2011 - 02 - 18

- Har tillsammans med Daniel gått igenom en SmartFoxServer tutorial till unity. Vi har anslutit två klienter där man kan chatta med varandra genom Unity. Har läst och analyserat koden ordentligt så jag verkligen förstår allt som händer.

- Ligger väldigt långt efter i sprinten, har andra kurser som jag går parallellt med denna. Vi har gruppen kommit fram till att öka denna sprint till 3 veckor istället (flera har inte hunnit med i sprinten). Min plan är nu att bli klar med de andra kurserna så fort som möjligt och sedan lägga ner all min tid på projektarbetet och C-uppsatsen.
- Har flyttat ur min vanliga träning med unity från "unity network training".

2011 - 02 - 14

- Sittit med Unity boken och Unity i ca 3 timmar. Tittat mest på hur FPS controller skriptet fungerar.

2011 - 02 - 11

- Har beslutat att jag ska gå igenom boken "Unity Game Development Essentials" för att lära mig mer generellt om Unity motorn. Har kommit till andra kapitlet.
- Spenderat ca 4 timmar med unity idag

2011 - 02 - 09

- Börjat bygga ett spel i Unity för att lära mig mer om motorn. Spenderat ca 6 timmar på detta idag.
- Gruppen hade det första Scrum-mötet idag. Jag, som är Scrum Master, kom 3 timmar för sent... så jag deltog inte.

2011 - 02 - 08

- Sittit med unity ca 6 timmar och lekt runt för att lära mig mer hur det är uppbyggt. Även tittat lite på nätverksdelen. Jag lutar åt att vi använder skolans server med SmartFox.

2011 - 02 - 07

- Brainstormat fram teman på banan vi tänkt göra tillsammans med gruppen.

2011 - 02 - 04

- Deltagit i ett möte över skype där vi kommit fram till vad vi vill göra till vår första sprint. Tog på mig att träna mig i unity 3d nätverksdel och att även göra nätverksgrunden till spelet tillsammans med Daniel och Lars. (Totalt ~40 timmar, två veckors halvfart)

2011 - 02 - 01

- Brainstormat fällor
- Byggt vidare på product backloggen

2011 - 01 - 31

- Sittit med gruppen och byggt "Product Backlogg". Vi började med att arbeta på en whiteboard för att sedan föra över till ett google word dokument och börja finslipa noggrannare.

- Gjort en Sprintbacklog i googles excel tillsammans med Lars. Den är baserad på en template vi hittat online. Vi har gjort en del förbättringar och anpassat den för vårt arbete. Tanken är att för varje sprint skapar vi ett nytt cheet i excel dokumentet så vi har alla sprints samlade på ett ställe. Funderar på om man ska slopa White Boarden jag gjorde tidigare då den fyller nästansamma funktion fast på en mer övergripande nivå. Visserligen är det trevligt att enkelt se hur sprinten ligger till, men jag tror inte någon orkar uppdatera deras arbeten på båda dokumenten.
 - Länk till Sprintloggen: <https://spreadsheets.google.com/pub?key=0AnBh5t4jBuySdGIHb0hjLUxzQ1RLeE9hNIFsU0FyTIE&output=html>
- Börjat göra om vår Product Backlog till en excel fil på google docs. 60% återstår.
 - Länk till Product Backlog som excel:

??? fram till 2011 - 01 - 31

- Gjort en Scrum Whiteboard i googles ritprogram som jag tänkt att vi ska använda för sprintsen.
 - Länk till Whiteboard templat: https://docs.google.com/drawings/pub?id=1kdBV8BZdnaQ9kl6qwo-XdR2EOGwLSNO5S_Mur2k590o&w=2118&h=865
- Gått igenom Unity Tutorials, script referenser, och allt möjligt om unity.
- Diskuttrat spelidéer och design med gruppen.
- Skrivit på GDD:n
- Fått rollen som Lead Programmer och Scrum Master (till en början).