

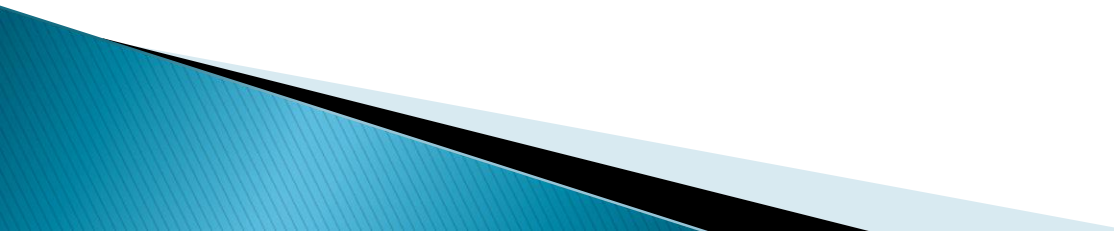
Spillutvikling i Unity3d med egen webløsning for distribusjon

Bacheloroppgave 49E 2014

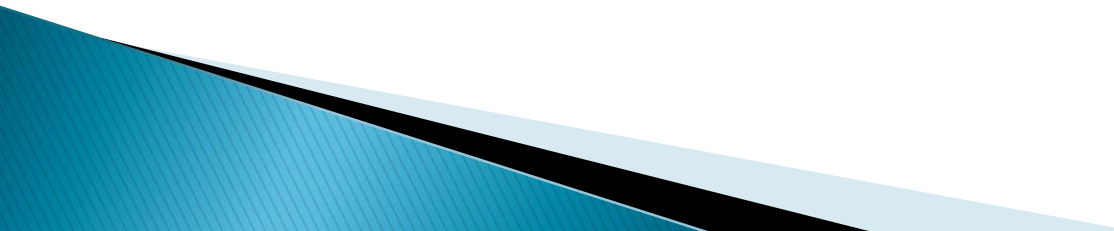
Erik Gravem og Nives Nezirovic



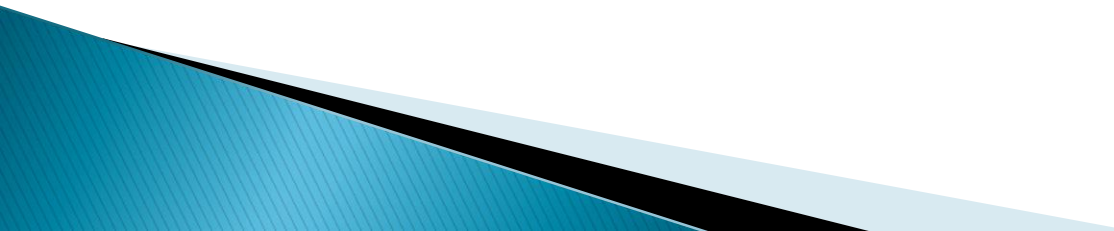
Oppgavestiller

- ▶ Nives Nezirovic og Erik Gravem
 - ▶ Bachelorstudium i ingeniørfag – data
 - ▶ Oppgavestiller, eiere og utviklere
- 

Problemstilling

- ▶ Utvikling av todimensjonalt spill
 - ▶ Nettsted der spillet er tilgjengelig
 - ▶ Lagring av brukernes prestasjoner i en database
 - ▶ Uthenting og fremvisning resultatliste over de 100 og 10 beste prestasjonene
- 

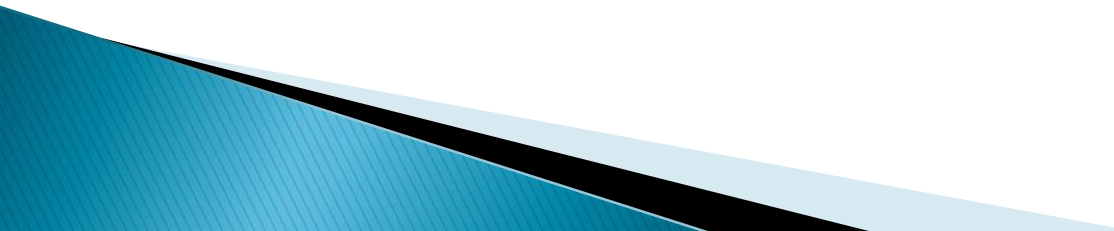
Hvorfor vi valgte denne oppgaven

- ▶ Opprinnelig oppgave ble forkastet da oppgavestiller ikke var mulig å få kontakt med
 - ▶ Spennende og utfordrende oppgave med behov for kunnskaper innenfor mange fagfelt
 - ▶ Problemstillingen var veldig åpen slik at vi kunne bestemme mye selv hvordan oppgaven skulle løses
- 

Hvordan vi løste problemet

- ▶ Unity3d som utviklingsmiljø for spillet
- ▶ Unity3d sitt JavaScript som er en variasjon av et .NET programmeringsspråk
- ▶ Nettsted ved bruk av HTML5 og PHP
- ▶ PHP for kommunikasjon mellom spill og resultatliste
- ▶ Windows Server 2012 R2 for distribusjon av systemet
- ▶ Database ved bruk av Oracles MySQL
- ▶ Photoshop som verktøy for grafiske elementer
- ▶ Audacity som utviklingsverktøy for lyd
- ▶ Som rammeverk til utviklingen av systemet har vi brukt elementer fra Scrum

Resultater

- ▶ Et fungerende spill som kan kjøres gjennom en nettleser
 - ▶ Nettsted for distribusjon av spillet og resultattjeneste
 - ▶ Database med liste over prestasjoner
 - ▶ Webserver for distribusjon av systemet
- 

Videre arbeid

- ▶ Utvide spillet med blant annet flere nivåer og funksjonalitet
 - ▶ Legge til mere innhold på nettstedet og forbedre det grafisk
 - ▶ Overføre spillet til andre plattformer
- 