



Data Driven Development

czyli Excel najlepszym przyjacielem
designera..?



@kacpidev

SPOILER

Ile kosztuje praca game developera?

Gamasutra 2013 Game Developer Salary Survey:

- Business and management: \$101,572
- Audio professionals: \$95,682
- Programmers: \$93,251
- Artists and animators: \$74,349
- Producers: \$82,286
- Game designers: \$73,864
- Quality Assurance: \$54,833

Zarobki polskiego gamedevu 2012:

- Management: 6862 PLN
- Audio: N/A
- Programmers: 5662 / 4264 / 5157 PLN
- Artist / animators: 4660 / 4609 / 4839 PLN
- Producers: 4780 PLN
- Game designers: 3912 PLN
- QA: 2717 PLN

Ile kosztuje praca game developera?

Gamasutra 2013 Game Developer Salary Survey:

- Business and management: \$101,572
- Audio professionals: \$95,682
- **Programmers: \$93,251**
- Artists and animators: \$74,349
- Producers: \$82,286
- **Game designers: \$73,864**
- Quality Assurance: \$54,833

Zarobki polskiego gamedevu 2012:

- Management: 6862 PLN
- Audio: N/A
- **Programmers: 5662 PLN**
- Artist / animators: 4660 / 4609 / 4839 PLN
- Producers: 4780 PLN
- **Game designers: 3912 PLN**
- QA: 2717 PLN

"Wynagrodzenie jest uzależnione od rodzaju pracy jaką dana osoba jest w stanie wykonać w określonym czasie"

$$(5662 - 3912) / 3912 \sim 45\%$$

"Praca designera i programisty jest technicznie bardzo podobna, ale programista dysponuje większą techniczną wiedzą i umiejętnościami"

Programista jest w stanie
wykonać pracę designera
prawie **50% szybciej!**

*"Jeżeli chcesz wydać swoją grę,
zmniejszaj koszty jej produkcji."*

Every single manager at CDP Red

Praca designera vs programisty

Designer:

- Skrypty
- Balans
- Wykorzystywanie toolsów
(programowanie maszyn stanów,
drzew behawioralnych)
- Prototypowanie
- ...

Programista:

- Złożone systemy
- Architektura projektu
- Kod sieciowy
- Logika gry
- ...

Praca designera vs programisty

Designer:

- **Skrypty**
- **Balans**
- Wykorzystywanie toolsów
(programowanie maszyn stanów,
drzew behawioralnych)
- Prototypowanie
- ...

Programista:

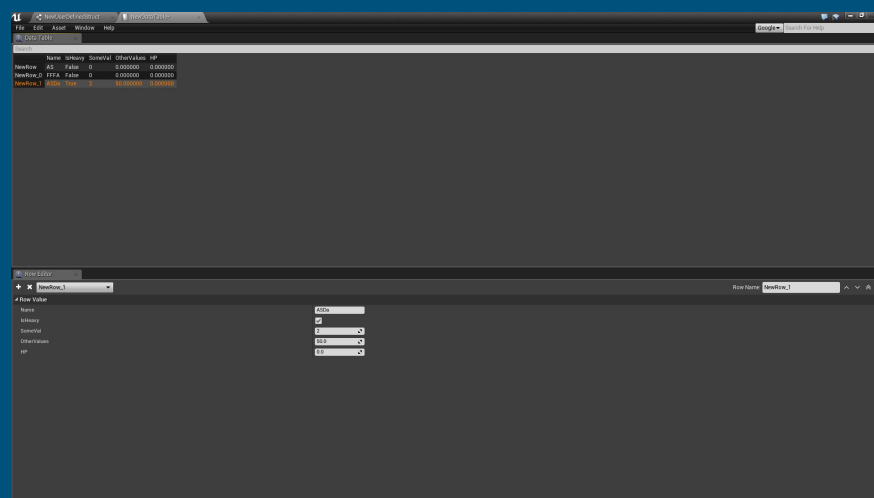
- **Złożone systemy**
- Architektura projektu
- Kod sieciowy
- Logika gry
- ...

Cel: System pozwalający na pracę na danych i prostych skryptach.

Rozwiązanie:

Tworzymy **system** służący do wczytywania plików **".csv"**, **parsujący** komórki tabeli do wartości **zmiennych**.

Albo korzystamy z istniejącego.



Wczytany wiersz tabeli używamy do stworzenia
odpowiedniego obiektu

Wady i zalety

Wady:

- Oddzielna tabela per jeden typ obiektu - dla wszystkich przedmiotów do jedzenia
- Jeden plik do balansu - potencjalne problemy z kontrolą wersji

Zalety:

- Nie tworzymy klasy dla wszystkich obiektów jednego typu
- Wszystkie informacje w jednym pliku, łatwość porównywania

Wady i zalety

Wady:

- **Oddzielna tabela per jeden typ obiektu - dla wszystkich przedmiotów do jedzenia**
- **Jeden plik do balansu - potencjalne problemy z kontrolą wersji**
- **Potencjalnie trudność w zmianie zestawów parametrów**

Zalety:

- Nie tworzymy klasy dla wszystkich obiektów jednego typu
- **Wszystkie informacje w jednym pliku, łatwość porównywania**
- Nieporównywalnie łatwiej dodać nowe obiekty

Największa zaleta Unity?

Programowanie komponentowe

Poprawki

- Edytor tabel wbudowany w silnik (najlepiej z opcją importu/eksportu do “.csv”)
- Wykorzystanie tabel do dodawania komponentów

Wady i zalety

Wady:

- **Jeden plik do balansu - potencjalne problemy z kontrolą wersji**

Zalety:

- Nie tworzymy klasy dla wszystkich obiektów jednego typu
- **Wszystkie informacje w jednym pliku, łatwość porównywania**
- Nieporównywalnie łatwiej dodać nowe obiekty

Pytania?
