1. Vytvoření projektu a následně utvoření plochy pro pohyb. Potom se vytvořila pohyb pro kostku, kamera pronásleduje kostku a tím tvoří pohyb kamery a následně když narazí do kostky a zasekne tak se kamera zastaví taky a pohybuje se v určité zóně. Potom se vytvoří kostka, která bude pomalu se sunout doprava a tím se vytvořil první voják
2. Vytvoření UI (vzhled na kameře to co tam reálně není čudlíky) knoflíky na které se klikne a vytvoří se nový voják. Ten knoflík má čas, který čeká, než bude moct být znovu použit což je cooldown.
3. Nově se může enemy spawnovat(objevovat jeho voják), který už bojuje s hráčovými, problém se naskytl v tom jak se pozná kdo koho zabijí, vyřešilo se to layers, a OverlapCircle. Pokud je to detekováno a jaký přímo voják tak si dávají damage. Druhý problém nebyl vyřešen a to je propojení scriptu vojáka hráče a vojáka nepřítele.
4. Byl změněn systém spawnu nepřátel konečně na random a je tam 60%, že se něco spawne od 1 do 5 a 1,2,3 jsou nějaký typ vojáka a 4,5 jsou 40% aby to nespawnoval tak rychle pak ještě udělat to, že 3 a 2 bude moct po nějaké chvíli, aby hned nedal tanka či rangera
5. Hra byla přidána na github přes github-desktop a začalo se tvořit obrázky pro první obrázek je dřevené prkno, které potřebuje vylepšít to už bude na repositáři a tento dokument končí dne 06.10.2023 a na projektu se začalo pracovat 01.10.2023