Projektplanering space invaders

Jag ska göra space invaders. Skeppet ska styras med piltangenterna och skjuter med mellanslag. Mobsen ska flytta sig närmare och närmare skeppet. Allt ska ritas upp på en canvas och spelmekaniken ska skrivas i javascript. Alla mobs kommer vara objekt i ett block som rör sig närmare spelaren. När alla mobs är döda går man upp en level och mobsen börjar röra sig snabbare. De ska släppa bomber som spelaren dör av. Spelaren ska kunna skjuta skott som dödar mobsen vid träff.

# Vecka 17

Började helt på projektet denna vecka. Har ritat upp grunden och har gjort skeppet. Styrfunktionen för skeppet är klar och skriven i javascript. Man kan nu flytta skeppet höger och vänster med A och D. När man håller ner en av knapparna startas en loop som flyttar skeppet 1px varannan sekund genom att ändra CSS. Av någon anledning måste jag ha en start-funktion som sätter left-position för skeppet (även fast den redan är satt), annars funkar det inte att hämta x i flyttaSkepp().

# Vecka 18

Har fixat några buggar, bland annat blev skeppet snabbare för varje gång man tryckte på A eller D. Man kunde också åka utanför spelplanen. Gjorde ett skott som går att skjuta när man trycker på mellanslag. Det funkar bra under det första skottet, men när den når toppen av ska den stanna och man ska kunna skjuta igen. Det som händer är att skottet går upp lite grann utanför spelrutan och börjar inte alls om vid skeppet. Skotten åker också snabbare om man trycker på space flera gånger.

# Vecka 19

Alla bugg med skottet och skeppet är fixade.

# Vecka 20

Planen är att ha 33 st monster fördelade på 3 rader. Det är väldigt ineffektivt att hårdkoda dessa monster så jag har försökt skapa de via javascript. Det är väldigt komplicerat och jag har ännu inte lyckats.

# Vecka 21

Nu har jag slut på tid så jag fick hårdkoda ett monster istället för 33. Nu kan man skjuta på monstret och få poäng för varje gång man träffar men det rör sig inte alls. Jag är väldigt trött nu sista dagen och kan inte tänka, men det är egentligen inte speciellt svårt att ha flera mobs. Jag har dock inte tid med det nu.