

Ansvarig	Prioritet (1-5) 1 Viktigast	Saker att göra
		0 RAD
		0 STAN kolla löpande
		0 JAVADOC även privata metoder
		0 SDD
		0 Ta bort TODO i koden (ctrl-H, mycket användbar)
		JTest
		Jonatan - Supply, Weapon, Projectile, World
		Linus - Enemy, Player, GameModel
		Martin - Tile, Prop
Alla	0	Vidar - Score
		README, spelregler, engelska
Alla		Balansering av spelet
Alla		bestämma update/s kontroll, ändra speed i förhållande
		Program icon i view.Window typ spelarens icon
		Färger på spelare: Blå fiender: grön, gul, röd
Alla - test senare		Är avstånd 25 lagom för att "stänga av" fiender
		Weapon behöver ha typ .getNameKeys() som returnerar två strings som kan användas för att ta fram rätt namn ur .properties
Jonatan		Implement more weapons
Martin		Fixa världen, inte större än den vi har nu
Vidar		Översättning av menyer
Linus		Enemies flyttar på spelare
Martin		Rycker lite i skärmer eftersom spelaren går ett steg innan allt hinner ritas ut
Martin		Titta på spara och ladda värden
Martin		Göra Input ej implementations beroende av keycode
Martin		Polygon bug, förbättra algoritmerna, därav är items gigtantiska!!!
Martin		ObjectRenderer ska ha layers
Vidar		Fixa så att man kan kalla på att spara och ladda spel i menyn
Vidar		Load save buttons
Linus		Kan inte gå där en fiende har dött
Linus		Effektivisera updatemetoderna
Linus		Weapon försvinner om man slänger et utan att plocka upp
Linus		Pathfinding se över privata metoder
Jonatan		Fixa scorepanel
Vidar		Game over gui, highlightar senaste resultatet
Martin		MVC game controller, controller lyssnar på view
Martin		Deathanimation
Vidar		Change settings - fullscreen - food loss types, username
Jonatan		Input behöver använda en lista istället för en array för att minska beroendet av keyevent - Ta bort kommentarer
Jonatan		Vill du verkligen avsluta popup i pause menyn för saker som går ifrån spelet
Jonatan		Designa (Implementer) PlayerPanel (HUD)
Jonatan		Implementera BarPanel
Jonatan		Fixa riktiga bilder till Supplies.png
Jonatan		Tid överlevd i högra hörnet
Jonatan		Slumpa ut fiender - vänta på riktiga världen sen fixa spawnPos
Jonatan		Ändra Enemy speed
Jonatan		Supply ritas ut som de ska, fixa så att det inte laggar
Jonatan		Kolla värden innan man plockar upp supplies
Jonatan		Player runs out of food - tappar food med jämna intervall
Jonatan		Fixa riktiga bilder till Supplies.png
Linus		Slumpa ut fienderna på ett bättre sätt, alltså inte precis framför spelaren eller för långt bort
Linus		GameController.update
Linus		world.update...
Linus		Enemies fastnar ibland i dörrarna
Linus		Enemy ska gena istället för bara 45graders riktningar även när den inte ser player.
Linus		Tre lägen i food: mätt = får liv, medel = inga händer, hungrig = förlorar liv
Linus		Starting weapons ska inte hanteras i controller
Linus		Game over. - hantera Ohp på player,
Linus		Player skall ha en reloadActiveWeapon() metod som kallar på weapon.reload();
Linus		Anpassa pathfinding till canMove
Linus		Enemys lista med nodes ska bytas mot en lista med positioner!
Linus		Pick up item
Linus		Behöver kolla 2 canMove.
Linus		Pathfinder ska ta in och ut positions - ta in positioner -> kan sätta sista riktning mot player centrum istället för playerTile centrum.
Linus		Pathfinder ska inte leta över hela mappen, 20 i varje riktning bör räcka.
Linus		Enemy attack - attackerar konstant -> attackerar ibland andra fiender, blir fel med animationer
Linus		Fists ska vara default vapen och replaca null i arrayen med vapen på spelaren, ta upp vapen, fix(g ska replace currentweapon)
Linus		Player toggle weapon
Linus		((Drop weapon - player ska kunna hantera 3 vapen) done), ska spawna vapen på mapen när det slängs
Linus		Alla enemies ska inte använda pathfinding samtidigt, Försök effektivisera pathfinder
Linus		Enemy fastnar ibland ett kort tag på hörn
Linus		Trafikljus, getcenter går inte att gå till men player.getcenter är på den rutan
Martin		Add spawn points weapon, ammunition
Martin		Klass som sparar och laddar spel
Martin		Mouse cursor typ sikte
Martin		Fler animationer (slå t.ex)
Martin		Player och Enemy ska inte spawna i props.
Martin		Melee weapon behöver ha -1 ammo
Martin		Player ska starta på random ställe
Martin		Placera ut GUI objekt
Martin		Städa upp gamePanel.render
Martin		CollisionBox bug! They sometimes deform
Martin		Gör ALLT vatten till unwalkable
Martin		WorldBuilder för lång, gör flera klasser
Martin		.properties fil med värden behövs
Martin		Input behöver kunna ta reset på specifika knappar
Martin		Input.resetKey bug
Martin		Sprites behöver två collisionboxes - en för träff av projectiles och en för rörelse som är större
Martin		Implementera ProjectileView
Martin		Flytta projectile spawn point till ett bättre ställa
Martin		Movement snett mot vägg - att man ska kunna glida utmed väggen
Martin		Load / Save controller
Vidar		Highscore model
Vidar		Highscore gui
Vidar		Gamecontroller started time räkna bättre
Vidar		Start new game + responsible controller
Vidar		Pause and resume game

Ansvarig	Prioritet (1-5) 1 Viktigast	Saker att göra
		Thread exception
		En metod som returnerar hur länge spelet har pågått
		WorldTest(removeSprites & removeProjectiles) needs to be fixed
		Player behöver uppdateras(ta bort onödiga metoder och ändra namn).
		Time passes
		Use weapon
		Player hit by enemy