- Afgrænsninger

- Design

- Implementation (herunder konventioner ift. Navngivning)

- Evaluering

Snak med de andre:

* Hvordan lavede, håndterede og ændrede vi de forskellige elementer i spillet

Visuelle ændringer:

* Hvilke visuelle ændringer har vi implementeret

Funktionelle ændringer:

* Hvilke kodeforbedringer har vi lavet

# Timeline:

## SimpleMinesweeper

(får nok en lille tidslinje for sig hvis nødvendigt. Spørg hjælpelærer)

1. 3 klasser: Model, View og Controller.
2. boardinit og boardUpdate class
3. Main-klasse med initTiles og initBombs stående rent i start()
4. get\_neighbors og grid af Buttons inkl. setGraphic action
5. Cleanup

## Minesweeper

1. Split SimpleMinesweeper in Tile and Main class (kontruktør)
2. Highscore og 3BV class added
3. onClick method til Tile
4. populateBombs method i Main
5. Tile event handler til tekst og bombs
6. initTiles method i main
7. reveal\_tile method i Tile
8. changed tile from Button object to rectangle/square shape object
9. Added Timer og BombCounter Label, reset Button og setting under file tab i Main class
10. Timer class added + kontruktør, stopcounter(), restartcounter() og getTime()
11. Tile class: added highlight effect (bloom and innerShadow + eventHandle mouse enter and exit)
12. timer object in Main class og timer class ændret med increment(), pausecounter(), restartcounter(), getTime() methods
13. Added firstClick check in Tile class (in EventHandler method) to start timer
14. Added read and write methods to highscore class + Highscores.txt file
15. Added DisplayHighscores class
16. Added reset (highscores) method to Highscores class
17. Added reset (game) method to Tile class
18. Added working bombcounter in Tile class + updated label in Main class
19. Added Hints class
20. Updated top-bar layout in Main class
21. Added Settings accessibility in Main + SettingsWindow class
22. Added generateGroup + get\_3BV methods in BV3 class
23. Added Leaderboards and exit option in file menu
24. Updated Highscores class
25. Added generateBitmap, gethint og getneighbors til Hints class
26. Update to SettingsWindow class
27. Added Board class and moved board related methods and objects from Tile and Main class to Board class (removed BoardInit og BoardUpdate classes)
28. Added highscores UI
29. Highscore update + test? (få evt. Simon til at uddybe hvad der er blevet opdateret)
30. Added set\_highlight method in Tile class
31. Added TopBarLayout, MinesweeperStageSetup, MenuLayout classes (opdeling af scene komponenter/objekter)
32. Update til Hints class så highlight hints virker
33. Flyttede generateGroup fra BV3 til Board class + omdøb til get\_group
34. Grafisk opdatering af TopBarLayout class
35. Added firstClick method to Board class
36. Added firstClick functionality (updated+extra initBombs() method og opdater bomber og flag ved første klik og klik på tomme felter)
37. Added functioning settings and resized window + update to settings window
38. Tried updating initBombs by creating a list of available tiles to place a bomb on (however, randomly finding an available tile seems to be faster fsr)