**To do-lista**

Fredag

* Fortsätta med testfrågorna
* Koncepta nya banor/hinder
* Testa implementera gamepad i prototypen

Torsdag 7e feb

* Fortsätta med testfrågorna
* Koncepta nya banor/hinder

Onsdag 6e feb

* Ordna frågor till speltest

Tisdag 5e feb

* Ta ut måtten till tutorial-banorna
  + Och ljud
* Ta ut mått till inledningsbanan!
* Lägg in kravspec i ett doc o ladda upp på backup

Måndag 4/2

* Ändra förlängningens utseende. Mer kantigt
* **Ge förmågorna namn!** (skjuta iväg hjärnan = headshot/brainshot?)
* Ändra svaga tiles utseende
* Uppdatera designdoc ang. menyn (tillbaka-knapp, ljud-reglage osv)
* Kravlista från ”Product Owner”
* Ange typsnittet till hjälpfönstren
* Måtta ut anti-magneter på bana3

Fredag 1/2

* Uppdatera designdoc
* Modda prototypen (raketskor på dubbelhopp)
  + Funkar ju inte!
* Ta ut måtten till bana3

Torsdag 31/1

* Ta ut mått till bana3
* Ta ut mått till så många nya banor som möjligt
* Programmera in hjälprutorna i prototypen
* Skapa olika prototyper med olika kontrollscheman
* Skriv upp kontrollscheman i doc
* Uppd. Designdoc: Lägg till spec. för hur långt en del kan gå ut på en plattform
* Uppd. Designdoc: Beskriv checkpoints och ”help boxes”. Ta även ut mått.

Onsdag 30/1

* Gå igenom designdoc
* Fler prototyper
* Kolla på Game Writing-historien o musiken
* Re-designa lvl 1-3, spara nuvarande lvl 1-3 till senare

Tisdag 29/1

* Lägg till syra i ljud-doc
* Fler prototyer

Färdigt

* Tidsplan (GANTT o SCRUM)
* Mått till tutorial-bana 1
* Designa klart tutorial-bana 2
  + Ta ut mått
* Gå igenom ”extra”
* Dialoglista
* Feature-lista
* Ljud-lista
* Lägg upp spelbar bana i Dropbox
* Sätta in bana 3 i Gamemaker
* Ta ut ljud till bana 2
* Ta ut ljud till bana 3
* Lägg in knapptryck för att testa dialogerna i prototypen!
* Loggboken
* Youtube-sida
* Kolla Game Writing på Dropbox
* Facebook-sida
* Scanna in lvl-design
* Besvara seminariefrågorna
* Läsa inför seminarie 2
* Uppdatera GitHub och dropbox varje eftermiddag
* Kolla kvittona
* Designa klart tutorial-bana 3
* Matlådor