# Møte 02.04.19

## Plan for denne sprint

* Main menu
  + Host -> close menu, start game
  + Field for entering IP to connect to
    - When a valid IP is entered, a “join” button appears
    - Join button connects to host and starts game
  + Exit button
* Networking
  + Communication protocol
  + HostBroadcaster
  + Client
* Board Elements
  + Conveyorbelts (implement their manipulation of robots in board)
  + Pushers
    - Implementere aktivering av pushers slik at de flytter roboter
  + Flags
    - Clients må holde oversikt over hvilke flagg tilhørende robot har besøkt
  + Lasers
    - Render laserbeam until it hits something
    - Activates from Host.activateLasers()
  + Holes
    - Lose life token and start with 2 damage
  + Repair / backup
    - Implementere klasser med texture etc
    - Clients må lagre info om hvor tilhørende robot er backed up
  + Start positions
* Låste kort I registry hvis roboten er skadet
* Vinne spillet ved å besøke alle flagg
* Game over etter alle «Life tokens er tapt»
* Power Down valgmulighet i dock
  + Power down button needed in dock
  + Robot repairs all damage at start of round
* Robot going outside board: lose life token and start with 2 damage
* BoardGenerator må legge på startingboard på alle brett