

# **Iterationsplan v.20 (Iteration 5)**

Namn: Henrik Gabrielsson

Kurs: Individuellt mjukvaruutvecklingsprojekt 7,5 hp

## ***Analys av föregående iteration***

Förra iterationen gick riktigt bra, och jag känner att jag nästan är klar med singleplayer-delen av spelet. Jag löste dessutom de flesta äldre collision detection-buggar som jag haft problem med under en längre tid. Tyvärr upptäckte jag under testningen att det inte går att slå ihjäl fiender trots att det fungerade tidigare i veckan. Detta får jag lösa under nästa iteration.

Jag fortsatte också dela upp koden på ett mer logiskt sätt och har börjat dokumentera koden i javadocs, vilket känns bra. Nu står det lite tydligare vad de olika funktionerna har för syfte.

## ***Tidsrapport v.19***

Se kalkylbladet Tidsrapport\_v19.

## ***Mål***

Kommande vecka ska försöka bli klar med singleplayer-delen och göra en hel del refactoring för att underlätta arbetet med att skapa multiplayer-funktionalitet. Troligtvis kommer jag också försöka skapa så mycket grafik till spelet som möjligt under denna vecka.

Jag ska nog lite smått börja med multiplayerdelen också.

Se kalkylbladet Tidsrapport\_v20.