

Beslut tagna i veckan

- I början av projektet valde vi att inte ha en update-metod i varje enhet pga. prestanda och modularitet. Vi träffade på problem denna vecka när fiender skulle röra sig i olika mönster, då hade en update metod passat bra. Nu fick vi istället bygga in support för rörelsesmönster i fysikvärlden mha. fördefinierade "pattern". En fördel med detta är att man kan använda samma rörelse mönster för olika fiender.
- Vi valde att ha ett enum med fördefinierade vapen som fungerar som en factory, då slipper vi skriva nya klasser för nya vapen. Fiender definierar/fungerar på samma sätt.
- Vi försöker installera en service hook till github som sköter continuous integration åt oss.Travis CI.
- Vi valde att förenkla spelet en del på så sätt att vi bara har en "oändlig" bana istället för massa ändliga olika banor. Vi kom fram till att det passar bättre överens med mobilspelsformatet, som ofta har en enkel spelvärld så sätt. Det blir också mer naturligt med ett high-score-system i sådant fall. Detta valet tar bort Story Mode/Arcade Mode, utan det blir en form av hybrid. Detta beslut fattades i mitten av sprint 2, därav kommer vi arbeta med detta under nästa sprint.