Valg av løsninger / elementer der flere har vert til vurdering:

Hver gang listen blir tom valgte vi å peke til et tomt objekt istedenfor *null* ettersom det ser litt mindre «bugget» ut

Spesielle utfordringer:

- Å måtte sette seg inn i unity og finne ut korsan vi kunne forandre på selve prefaben

Elementer du / dere er spesielt fornøyd med:

Elementer dere ville hatt med men ikke rakk (og hvorfor):

JSON fila vår er formatert på følgende måte:

Ei liste som heter «Enemies» inneholder objekter med følgende variabler, av type:

* Name(string)
* Health(int)
* MoveSpeed(double)
* Damage(double)
* AttackSpeed(double)
* ScoreValue(int)
* SpawnTime(int).