

			Idé presentation					Halvidsavstäm.					v.4					v.5					Redovisning
			v.2					v.3					v.4					v.5					
			10/1	11/1	12/1	13/1	16/1	17/1	18/1	19/1	20/1	23/1	24/1	25/1	26/1	27/1	30/1	31/1	1/2	2/2	3/2		
Planering	Uppgift	Assignees																					
1.1	Förstudie	Alla	✓																				
1.2	Spelbeskrivning	Jesper	✓																				
1.3	Designklass	Hampus, Edvin, Jessica			✓																		
1.4	Interaktionsklass	Edvin			✓																		
1.5	Klassdiagram	Jesper, Nat, Linus							✓														
1.6	Kod forskning	Jesper, Nat, Linus, Jessica						✓															
Utveckling																							
2.1	Bilder & sprites	Hampus, Edvin			✓																		
	Spelare bilder			✓																			
	Monster bilder			✓																			
	Nyckel bild				✓																		
	Powerup bilder					✓																	
2.2	gameFrame																						
	Skapa objekt								✓														
	Ändra activeState												✓										
2.3	Startmeny														✓								
	Skapa Menu klass	2								✓													
	Skapa MenuPage (superklass)	1										✓											
	Rendera Controls																						
	Rendera StartPage	3																					
	Rendera Objectives																						
	Meny-navigation																						
	Starta nytt spel																						
	Rendera GameOver																						
	Ordna upplösningen på Menu															✓							
2.4	GameController																						
	Skapa Game klass																						
	checkCollision() & collisionHandler()	Nat, Jesper											✓										
	Nyckelplockning														✓								
	Spel slut vid tidsgräns																						
	SpawnController																						
	Skapa klass																						
2.5	Wall	Jesper, Edvin																					
	Skapa klass																						
	Spawning & draw																						
	Lägga till bild																						
2.6	Player																						
	Skapa klass	Nat																					
	Spawning & draw	Nat																					
	Rörelse (checkUserInput())	Nat, Jesper																					
	Lägga till bilder	Nat																					
2.7	Monster	Linus																					
	Skapa klass	Linus																					
	Spawning & draw	Linus																					
	Slumpad rörelse	Linus																					
	Frysning																						
	Lägga till bild																						
	Key																						
	Skapa klass																						
	Skapa Key array & draw																						
	Slumpad spawning																						
	Powerup																						
	Skapa tre klasser																						
	Slumpad spawning vid tidspunkt																						
	draw() per varje																						
	Speed up funktionalitet																						
	Immortal funktionalitet																						
	Invert funktionalitet																						
	Timer																						
	Skapa klass																						
	draw()																						
	runTimer()																						
	updateTimerDisplay()																						
	ScoreTable																						
	Skapa klass & draw																						
	updateScores()																						
	Animation																						
	Rita bildspel																						
	Spelare																						
	Monster																						
	Powerups & nycklar																						
	Musik																						
	Spela musik																						
	Mute knapp																						
Avslutning																							
4.1	Redovisning																						