

Mandag 04.03.24:

- Hva har blitt gjort:
 - Terjei: Startet å implementerte level class
 - Trym: Board class, hardkodet map class
 - Kevin: Prøvd å lage atlas med forskjellige tiles og defenders
 - Manley: Teste ut hvordan å lage tester og implementer en test
 - Egor: Prøvde å få ting på skjermen til å vises

Tirsdag 05.03.24:

- Hva har blitt gjort:
 - Terjei: Enemy class, samlet alle enums og fullført level class
 - Trym: Ferdig med Board class, texture på board, fikset atlas, ryddet methods
 - Kevin: Starte med å implementer og teste ui
 - Manley: Sitt mer på tester og implementert Bullet class
 - Egor: Implementer Tower folder, må testes om den faktisk funker

Onsdag 06.03.24

- Hva har blitt gjort:
 - Terjei: fri
 - Trym: La inn til på issue board, prøvde å fikse at enemies ikke "stacker"
 - Kevin: startet å implementere ui i ett ny projekt (scene2dui), for å senere bruke det i våres
 - Manley: fri
 - Egor: fri

Torsdag 07.03.24

- Hva har blitt gjort:
 - Trym og Egor: Peer-programming: hard coded tower: gjør damage, enemies dør når skudd treffer de, mister health når de går mot en checkpoint, fikset bugs
 - Kevin: Implementer me i ui
 - William: lagd mer tester, må endre siden ikke funker helt som det skal
 - Tarjei: fri

Fredag 08.03.24

- Hva har blitt gjort:
 - Trym og Tarjei: Skriver javadoc og kommentarer
 - Egor: Jobber med rapport delen
 - William: Jobber mer med tester
 - Kevin: På jobb
 - Alle: Møte og diskusjon om Del B