**2014-03-19**

Vägen som fiender rör sig på sätts ut i ett grid.

Fiender rör sig “pixelvis”, d.v.s. de flyter fram längs vägen, och hoppar inte från gridcell till gridcell. De har även en variabel som innehåller värdet på den till ryggalagda sträckan i pixlar.

Torn har en radie som de kan upptäcka fiender inom. För att bestämma om tornet ska skjuta, och i så fall på vilken fiende, så beräknas först avståndet mellan tornet och alla fiender på vägen. Sedan jämförs detta avstånd med radien för tornet, d.v.s. man kollar om tornet ska skjuta på fienden. För att bestämma vilket av flera torn inom radien som ska beskjutas kollar man vilken av fienderna som rest längst väg, alternativt kortast väg eller liknande, beroende på om vi ska ha med det som ett alternativ.

Vi valde bort att fienden har en position i ett gridnät. Detta för att för att underlätta animationerna.