# 10-05-2019

Vi startede med at lave en main menu screen. Efter at have hentet ressourcer ind og skåret baggrundsbilledet til, fik vi ikke vores ’start game’ screen frem. Vi gik herefter ind og ændrede vores update funktion, da ikonet blev indlæst uden for skærmen.

Vi prøvede at lave en titel med den font der blev brugt i breakout, men havde ikke held med at få vist den på skærmen. Vi spørger Kristoffer om hjælp mandag.

Vi er rendt ind i en null pointer exception, som vi også skal høre Kristoffer om på mandag. Den peger på vores renderer, og på spaceship-klassen. **// solved**

***OVERVEJ*** *at nævne i rapporten, at objekterne som fields i klasserne gav nullpointerexceptions, og at det var et problem.*

**Update:** Casper løste problemet samme aften, da han opdagede at vi ikke havde instantieret nogle af de objekter vi pegede på, deraf nullpointer exceptionen. Dette udlader vi naturligvis fra rapporten.

For at undgå den fejl i fremtiden bør vi huske på, at klasserne er initialiserede som fields i toppen af klasserne – men ikke nødvendigvis er instantierede i klassen.

Der er også blevet implementeret en fungerende pause-funktion – dog har vi den udfordring, at skibet bevæger sig til pauseknappens x-lokation når man trykker på pauseknappen.

# 13-05-2019

Nævn i rapporten, at vores enemies bliver scrambled. Er det en engine-fejl eller spil-fejl?

Game over funktion virker ikke. I vores enemyMovement-mode bliver gameOver condition altid sat til true.

**Konklusion:**

Projektil fra spaceship skal implementeres som næste feature, hvor game-over funktion bliver suspenderet indtil næste vejledning.

Projektil skal affyres fra midten af skibet, og vi skal kalibrere affyringshastighed ift. enemies bevægelseshastighed.

Lydeffekter skal også implementeres – herunder baggrundsmusik, når en enemy rammes (måske en main menu musik?)

Hvis tiden er til det, kan vi implementere en effekt når en fjende bliver ramt af projektil.

q.e.d.