	Tall skrevet i dateform	01.0	02.0	03.0	04.01.20	05.01.2	06.01	07.0	08.0	09.0	10.0	11.0	12.0	13.0	14.0	15.0	16.0	17.0	18.0	19.0	20.0	21.0	22.0	23.0	24.0	25.0	26.0	27.0	28.0	29.0	30.0	31.0	01.0	02.0	03.0	04.0	05.0	06.0	07.0	08.0	09.0	10.0	11.0	12.0	13.0	14.0	15.0	16.0	17.0	18.0	19.0	20.0	21.0	22.0	23.0	24.0	25.0	26.0	27.0	28.0	29.0	30.0	01.0	02.0
A=ved betyr at du har jobbet med noe annet (eksempel A30)																																																																					
Skriv hvor mange timer du har jobbet med dagens oppave																																																																					
X betyr at du ikke har jobbet med dagens oppgave																																																																					
F betyr at du har jobbet med og fullført oppgaven																																																																					
Bård Harald					6t	6t		8t30m	4t	4.	0t	0t																																																									
Ole					eyk - 2t	eyk	a - 4t	a - 4t	8t	2t	0t	8t																																																							
Jørgen Uvv					6t15m	ø15m	5t	3t	4t	X	X	0t																																																							
Siri					7t00m	9t	5t	F-5t	5t																																																											
Sunniva						eyk2t	eyk4		6t4t	2t30m																																																										
Synnøve						4t	8t	7t	5t	2t	2t																																																								
Joakim					9t	8t45m	8t30m	F7t3	6t30	1t35m	7t																																																								
Alle programmererne																																																																					
Obligatorisk gruppemøte ved rosa ruber																																																																					
Rapportskriving ved alle grå ruter																																																																					
Geburstag!																																																																					
DESIGN																																																																					
3D modeller:																																																																					
Player skip																																																																					
Marine skip																																																																					
Boss skip																																																																					
Butikk/Shop																																																																					
Sidekanoner																																																																					
Spesialskjøen																																																																					
Sjekke om 3D modeller oppdateres																																																																					
TEKSTURER / UV-mapping (3 versjoner på enemies pga. damages)																																																																					
Planeter																																																																					
Player skip																																																																					
Marine Skip																																																																					
Boss Skip																																																																					
Butikk/Shop																																																																					
Bakgrunn/Skybox																																																																					
Sjekke om eventuelle teksturer må oppdateres																																																																					
Portrettanimasjon																																																																					
Hovedkarakter idle																																																																					
Hovedkarakter glad																																																																					
Hovedkarakter sint																																																																					
Hovedkarakter overrende																																																																					
Shopkeeper idle																																																																					
Shopkeeper glad																																																																					
Shopkeeper tutorial																																																																					
Boss idle																																																																					
Boss sint																																																																					
Boss glad																																																																					
Rigging																																																																					
Hovedkarakter																																																																					
Shopkeeper																																																																					
Boss																																																																					
LEVELDESIGN																																																																					
Planlegg på papir																																																																					
1. iterasjon: Definert størrelse på univers, noen planeter og shops																																																																					
2. iterasjon: Alle planeter og shops er plassert. Ulike soner definert og boss plassert																																																																					
Balansering og ferdigstilles																																																																					
Planlegge tutorial																																																																					
PROGRAMMERING																																																																					
Gravitasjon																																																																					
Player controller																																																																					
Marine AI 1. iterasjon																																																																					
Marine AI 2. iterasjon og ferdig																																																																					
Shop: Kunne gå inn i																																																																					
Shop: Kunne opprgradere skjøets helse, fart og skade output																																																																					
Shop: Fylle helsen til player ett skip																																																																					
Få scraps av å drepe andre skip																																																																					
1. iterasjon av respawn, reloader spillet																																																																					
2. iterasjon av respawn, respawner ved nærmeste shop, mister noe scrap																																																																					
Lagre vis shop																																																																					
Loade savefile																																																																					
1. iterasjon av tutorial																																																																					
2. iterasjon av tutorial																																																																					
Boss AI kan bevege seg																																																																					
Boss AI kan oppdage player																																																																					
Boss AI kan skyte på player																																																																					
Boss AI kan dø																																																																					
Legge inn lydeffekter og musikk																																																																					
Shop GUI																																																																					
Pausemeny GUI																																																																					
Ingame generell GUI																																																																					
Main Menu																																																																					
Portrett animasjoner																																																																					
Snakkebobblene og tekst																																																																					
Quest GUI																																																																					
Bytte tekstur på skip når det skades																																																																					
Foreta balanseringer i spillet																																																																					
Avslutte spillet etter outro																																																																					
Bugfixing																																																																					
MUSIKK																																																																					
Bakgrunnsmusikk																																																																					
Lydeffekt for kanon avfyres																																																																					
Lydeffekt for kule treffer skip																																																																					
Lydeffekt for når et skip beveger seg																																																																					
Lydeffekt for kollidere med skip																																																																					
Lydeffekt for kjøp/salg																																																																					
Lydeffekt for skip som blir ødelagt																																																																					
Lydeffekt for kanon som lades																																																																					
Bugfixing																																																																					
Lydeffekter vi kan ha glemt å tenke på																																																																					
GUI																																																																					
Shop																																																																					
Ingame interface																																																																					
Ingame meny																																																																					
Quest info																																																																					
Implementering av GUI (visuelt)																																																																					
Bugfixing																																																																					
PARTIKKELEFFEKTER																																																																					
Motorflamme																																																																					
Røyk (skadet skip)																																																																					
Flamme (skadet skip)																																																																					
Eksplosjon fra kuler som treffer noe																																																																					
Eksplosjon når skip eksploderer																																																																					
Promotional video																																																																					
Objekter og karakterer																																																																					
2D-lagers animasjon																																																																					
Bakgrunner																																																																					
Datort-animasjon																																																																					
Stillframes																																																																					
Shop bakgrunn																																																																					
Loade bilde																																																																					
Main Menu bilde																																																																					
Implementere Partikkeleffektene																																																																					