ARBETSPLAN

# Verktyg:

Programmerar i C++

Visual Studio som IDE

SFML för grafiken

# SPRINT 1

Grundläggande upplägg av alla system

# SPRINT 2

Grafik

Lägga ut enheter

# SPRINT 3

Flytta enheter

AI

Att göra:

Validera att alla enheter är utsatta när man trycker på start

Fixa rörelselogiken

Visa en vinst skärm när en flagga attackeras

Dölj fieendepjäserna till man slåss

find the reason ranks don't match textures after randomisation

AI

EXTRA:

INZOOMNING PÅ ENHETERNA DÅ DE SLÅSS (RENDERA TVÅ STORA HIGH RES FILER)

LJUD