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

AI

EXTRA:

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

LJUD