Dagsorden torsdag 09-11-2017

* UML Godkend af alle i gruppen
* Bygge koden i Fase 1 færdig
* Opstart af GUI.

Dagsorden Mandag 13-11-2017

* Design møde omkring player facing.
* Største Skærm størrelses standart. (zuul og monstre)

Fredag 17-11-17

* Jacob & Steph move player.
* Steph nicolai render engine.
* Benjamin tegner assets

Skal kommandoerstadig bruges.