

# Darbības plāns

Kas dara	Darāmais
Andris, Dāvis, Teodors.	<b>1. Main menu, ar divām izvēlēm:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- hostot spēli;</li><li>- pieslēgties spēlei</li></ul> <b>2. Bluetooth pieslēgšanās iespēja</b>
Mārtiņš, Aivars, Alberts.	<b>3. Izveido darbojošos spēles movement controlieri</b>
	<b>4. Savieto Game Controller ar Bluetooth pieslēgšanas iespēju.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- testē vai katrs spēlētājs veiksmīgi var pieslēgties un kontrolēt savu objektu</li><li>- kāda ir performance un darbība</li></ul>
	<b>5. Izplāno aptuveno koda struktūru:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- klases,</li><li>- metodes,</li><li>- struktūras.</li></ul> <b>6. Spēles noteikumi:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- spēles noteikumi,</li><li>- mobi,</li><li>- extras,</li><li>- utml.</li></ul>
Teodors, Andris, +?	<b>7. Spēles pamata objektu grafiskais dizains:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- tiles</li><li>- laukums,</li><li>- spēlētāji,</li><li>- statiskie objekti,</li><li>- dinamiskie objekti</li></ul>
	<b>8. Spēles fizika:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- collision detection;</li><li>- movement;</li><li>- HP,</li><li>- tnt,</li><li>- objektu iznīcināšana</li></ul>

Kas dara	Darāmais
Teodors, Andris, +?	<b>9. Spēles overall dizains</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- menu,</li> <li>- wallpaper,</li> <li>- ikona</li> </ul>
	<b>10. Testēšana</b>