

Changelog

V. 5.

Under tidigare iterationer har vi hunnit implementera en spelare i en värld där zombies jagar människor och där människorna flyr från dessa zombies. Man kan styra spelaren med en joystick på skärmen och gå runt på en oändlig mapp.

Under veckan som har passerat har vi hunnit implementera ett mindre "inventory" uppe i högra hörnet av skärmen där spelaren ska kunna välja vilket vapen som denne vill använda. Utöver detta har vi lagt stor fokus på att refaktorisera koden för att göra den mer lättöfläslig och lätthanterlig inför framtiden. Vi har även refaktoriserat större delar av koden i olika klasser för att kodupplägget ska efterlikna en form av MVC-mönster.

Zombies och människor kan nu även gå runt på en fix karta med statiska väggar som de inte kan gå igenom. Path finding-algoritmen är nu även inkluderad i världen för zombies och människor, vilket betyder att de nu navigerar runt i världen med ett mål om att ta sig någonstans (såvida de inte blir jagade/jagar). Logik för att plocka upp vapen är även framtagen, dock är detta något som vi avser att lägga in på master inför nästkommande vecka. Vi har även implementerat en "health bar" för spelaren, som i nuläget är skild från spelaren. Det finns dock logik bakom den för att lätt kunna koppla fast hälsan till en spelare.

V. 6.

Då vi har arbetat med mycket olika features det senaste men inte riktigt hunnit klart med allt för att kunna merge:a in det i develop har det därför hänt en hel del den här veckan. Vi har under veckans gång vävt ihop alla trådar som har legat ute i periferin, och har nu en konkret applikation som börjar likna vårt slutliga mål.

Under veckans gång har vi gjort klart allt som har med hälsa att göra, man kan nu alltså ta skada och bli skadad av zombies. Människor (då även spelaren själv) blir nu infekterad då en zombie attackerar denne. Vapenförrådet (*Inventory*) är nu även färdigställt med animationer som vi känner oss nöjda med. Man kan nu flytta vapen från ett större inventory, som dyker upp då man pausar spelet, till ett mer lättåtkomligt inventory (går enkelt att komma åt under spelets gång).

En enklare startmeny startas nu även då man drar igång spelet (så länge inte debug-mode är aktiverat), med tillhörande bilder. Vi har även gjort klart logiken för hur det ska gå till då man som spelare går in i en byggnad, dvs att hustaket ska försvinna. Det finns nu även specifika "buy zones" på banan där man kan gå in för att köpa nya vapen som man kan använda sig av under den desperata kampen mot de hjärnfrossande zombies som vandrar runt i staden.

Utöver ovanstående är nu även vapen med tillhörande bilder fixade, man tar alltså olika mycket hälsa från fienderna då man skjuter på dem med olika vapen. Ljud är även implementerat i spelet för att skapa stämning, något vi kommer att fortsätta att jobba med nästkommande vecka. Sedan har det även legat fokus på att förbättra kodstrukturen och prestandan för applikationen.