

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.