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 lättläslig och lätthanterlig inför framtiden. Vi har även refatoriserat större delar av koden i olika klasser för att kodupplägget ska efterlikna en form av MVC-mönster.

Även