**Zombie Apocalypse Developer Documentation**

Glory Inc

*Processen*

Projektet har byggts runt sprintar som håller en vecka styck. Detta har gjort det möjligt att få in så mycket ‘features’ som möjligt och fortfarande ha ett fungerande projekt.

*Komponenter*

Det finns X större komponenter i projektet. Följande listan visar de olika komponenterna där det viktigare är högre upp.

● Spelplan

● Spelaren i form av styrning

● Pathfinding för AI’n

● Uppritning av kartan

● Hantering av vapen och affären

● Animationer

*Design val*

Ett par olika val har gjorts för att hålla en bra struktur i projektet. Bland annat handlar det om hantering av git där vi valt att använda oss av git flow då vi arbetar med olika uppgifter i olika sub-branches för att inte blanda ihop och förstöra varandras arbeten.

När det handlar om projektet i sig har det byggts upp baserat på en Model-View-Controller (MVC) struktur.

*UML*

Kommer senare

*Flowchart*

Kommer senare

*Protokol*

Inga protokol mellan server och klient används eftersom det inte används någon server.

*Utomstående beroenden*

Sebbe’s backdoor

*Annan relevant information*