**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.

Veckan har alltid börjat med att gå igenom föregående veckas sprint och kolla vad som inte blev helt klart samt vilka problem som uppstod.. Efter detta gick vi igenom sprintbackloggen och delade upp ett antal av de viktigaste uppgifterna som var kvar.

Sedan jobbade vi både separat och i grupper med uppgifterna. En del av uppgifterna tilldelades flera personer och då fick de antingen dela upp det eller jobba i form av pair programming.

*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.

Dessutom packeteras alla klasser i projektet i subpaket till dess relevanta paket för att lätt dela in projektet i olika lätt överskådliga delar.

*UML*

Kommer senare

*Flowchart*

Kommer senare

*Protokol*

Inga protokol mellan server och klient används eftersom klienten inte använder någon server.

*Utomstående beroenden*

*Annan relevant information*