Sprintupplägg

**v. 4**

Upplägg

**Tobias och Marcus:** AI (obstacle avoidance)

**Philip och Sebastian:** Spelaren ska kunna attackera och skada objekt på banan

**Adam, Rasmus och Tomas:** Utveckling av flera objekt i världen, så som vidareutveckling av byggnader, olika typer av människor/zombies osv.

Fokus för veckoinlämningen

Testning av kod.

**v. 5**

**Att göra:**

* Fixa i ordning banorna (antingen ett antal statiska eller slumpmässiga)
* Hälsa
* ”Inventory”
* Vapen

**Upplägg**

Tobias och Marcus: Algoritmer

Philip och Sebastian: Inventory och vapen

Adam och Rasmus: bilder och rendrering/animationer

Tomas: Hälsa

**Fokus för veckoinlämningen**

Kodkvalitet

**v. 6**

**Upplägg**

**Marcus:** Putsa vidare på AI-algoritmerna (så att zombies och människor agerar mer naturligt och inte fastnar i vissa stadier.)

**Tobias & Adam:** Main menu, settings samt hjälpa övriga i gruppen

**Philip:** Vapen och Score

**Sebastian:** Pause menu och inventory

**Rasmus:** Shopping view, bilder, skapa object från ”object layer”

**Tomas:** Hälsa för både zombies/människor, infection

**Fokus för veckoinlämningen**

Färdigställa en duglig applikation (första utkast för det färdiga spelet)

**v. 7**

Upplägg

**Tobias och Marcus:**

**Philip och Sebastian:**

**Adam, Rasmus och Tomas:**

Fokus för veckoinlämningen