

Att göra:

- "Snygga" till det grafiska, göra det tydligare för spelaren
- Påbörja konkret arbete med server, kunna connecta via klient
- Fixa en lobby till spelet(serverkillar...)
- Kvalitetskontroll
- Fortsatt villkorskodning
- Visa upp antal steg man har att gå
- fixa pathfindern, polis kan nu gå på polis

Features:

Utplacering första rundan:

- ❖ Factory, hostGame, joinGame (2 konstruktörer möjligt)

Åka Spårvagn:

- ★ Player kollar om dess aktiva pjäs står på hållplats
- ★ canMoveByMetro(flagga), fixa getter → propertyChange till vyn
- ★ Vid val → mediator får uppdrag att ge spelaren tramLine (då man väljer att åka, såklart)
- ★ propertyChange → visa gröna punkter för hållplatser (MetroLineActor)
- ★ för att gå: fade out → move camera → fade in

Fly från spelplan:

- isAttemptingToGetAway sann i playerns turn för crook → crooken ska fly

Spelinställningar:

- ☐ Meny och lobby (ANDROID)
 - ☐ kan hosta eller joina game
- ☐ Sound

Åka in i fängelse:

- isInPrison

- ~~turnInJail = 3, playern kollar~~
- ~~crook får slå för att fly~~

En tjuv förlorar om denne häktats 4 ggr:

- ~~Crook: int timesArrested~~ ⇒ playern kollar detta

HUD:

- ❖ ~~Pengar~~
 - ~~Crook~~ ⇒ pjäs
 - ~~Polis~~ ⇒ player
- ❖ ~~Property: Money, label uppdateras~~

Gömställe:

- ~~När hamnar på:~~
 - ~~Deposit~~ om det finns pengar på crook
 - ~~withdraw~~ om det finns pengar i hideout
 - ~~båda~~ om båda gäller

Välja karaktär:

- Lobby

Spela online:

- ★ Replay
 - spela sin runda
 - "Exportera" runda till server
 - Server skickar vidare
 - -----
 - "Importera" runda
 - Replaya andras rundor och uppdatera sin egen model