THE EPIC TALE OF TWO PROGRAMMERS FIXING THE MOST ANTICIPATED GAME TITLE SINCE LIFE FIRST CRAWLED OUT OF THE PRIMORDIAL OOZE

## A JOINT ADVENTURE BY MARCUS HOLST && SIMON SKOGSRYDH

Vi började med att kolla uml och se hur det typ ska funka och hur det hängde ihop.

Vi undrade vad som höll vehicle och waterenitity handleserna, hittade att de låg i en mainsingleton.

Började kolla krash

Krashar i waterentity?

Temp är null.

Breakade i funktionen FindAndRemoveAvailableType som satte temp som den krashade i.

Breakade vi i for loopen krashade det i vehicle has collided funktionen

Vi konstaterade att de var memorypoolat, så att vi breakade i destructorn på waterentity.

Den kördes i growing array på removecyclic för att den safedeletade när man var på sista elementet i arrayen.

Började kolla på spritsen – konstaterade att spritesen inte ritades ut i rätt storlek

HGE – WTF?

Wtf är hgehotspots

Breakade i loadsprite

Kollade storleken som lästes in. Såg att de var rätt

Kollade hur de skickades in i HGEsprites constructor. Såg att de height och width skickades in i omvänd ordning.

Vi hittade inget på att stockarna försvann konstigt utgår ifrån att tidigare lösningar fixade det.

Vi kunde inte återskapa att man åkte konstigt på logsen.

Vi gick tillbaka till version där vi inte löst tidigare buggar såg att där var det fel. Konsterade att buggfixningar vi gjorde tidigare även fixade dessa buggar.

Kollade på animationen

Började kolla i frog

Försökte list ut hur renderingsflowet funkade.

Konstaterade att spritesen hölls med index/enum

Kollade hur frog satte myCurrentSprite.

Såg att handleanimation satte den i fel ordning.