Iteration 3 – Elaboration (v.18)

**Analys av föregående iteration**

Spelaren kan nu röra på sig och är begränsad till spelytan. Det finns fortfarande ingen grafik att tala om, utan bara placeholders tills vidare. Det är kul att ha fått igång den grundläggande mekaniken, men det är en bit kvar tills det blir ett spel av det.

**Mål**

I denna iteration ska jag lägga in en attack-funktion och fiender som man kan skjuta ihjäl. Jag kommer fortsätta att arbeta med placeholders om jag inte får ett plötsligt inspirationsryck.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tidsrapport |  |  |  |  |
| Krav | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
| FK 1.1 | Basic attack | Klar | 8 | 5 |
|  | Handledningsmöte | Kunde inte komma | 1,5 | 0 |
|  | Unity-tutorials | Klar | 3 | 4 |
|  | Skapa iterationsplan 4 | Klar | 1 | 1 |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | 1 | 1 |
| FK 4 | Fiender | Påbörjat | 6 | 8 |
|  |  | Summa | 20,5 | 20 |