Iteration 4 – Construction (v.19)

**Analys av föregående iteration**

Det finns nu en enkel attack som man kan använda för att skjuta sönder en enkel fiende som spawnar strax utanför spelarens synfält. Fienden rör sig f.n. bara rakt ner, men tanken är ju att det ska bli fler fiender som rör sig i spännande och utmanande mönster.

**Mål**

I denna iteration ska jag lägga in fler fiender och ge dem ett rörelsemönster. Tanken är att lägga upp ett enkelt system för att få in vågor med fiender. Jag ska också skriva in kod som tar bort objekt (fiender och laserskott) som rör sig utanför spelytan så att de inte tar upp onödigt minne.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tidsrapport |  |  |  |  |
| Krav | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
| FK 4 | Fler fiender | Fortlöpande | 10 | 16 |
|  | Handledningsmöte | Klar | 1 | 1 |
|  | Unity-tutorials | Klar | 4 | 4 |
|  | Skapa iterationsplan 5 | Klar | 1 | 1 |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | 1 | 1 |
|  | Trash management | Klar | 4 | 3 |
|  |  | Summa | 21 | 26 |