Iteration 5 – Construction (v.20)

**Analys av föregående iteration**

Jag fastnade lite i förra iterationen eftersom en del av den kod jag skrivit tidigare inte gick bra ihop med metoden jag ville använda för att spawna vågor med fiender. Delar av iterationen tog längre tid än väntat och jag känner ändå inte att jag blev helt klar. Dock är jag nöjd med vart spelet är på väg och känner att jag kommit en bra bit på väg mot slutmålet.

**Mål**

I denna iteration ska jag göra klart jobbet med fienderna. Jag vill också se till att de kan skada spelaren, så jag kommer behöva lägga in nån form av health points för denne. Grafik börjar också kännas som en prioritet, så jag kommer jobba med figurer för spelaren och fienderna.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tidsrapport |  |  |  |  |
| Krav | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
| FK 4 | Fortsatt jobb med fiender | Klar | 6 | 8 |
| FK 2.2 | Hälsa/Skada | Klar | 6 | 7 |
| K 1.1 | Grafik | Klar | 8 | 9 |
|  | Handledningsmöte | Klar | 1 | 0,5 |
|  | Unity-dokumentation | Klar | 2 | 3 |
|  | Skapa iterationsplan 6 | Klar | 1 | 1 |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | 1 | 1 |
|  |  | Summa | 25 | 29,5 |