Iteration 6 – Construction (v.21)

**Analys av föregående iteration**

Jag har nu lagt in en bunte vågor med fiender (med grafik!) som flyger in i olika mönster och som skadar spelaren vid kontakt. Istället för att de dör direkt vid en träff så har de nu en viss mängd hälsa som räknas bort vid träffar.

**Mål**

Den lilla grafik jag har lagt in gjorde en hel del för spelkänslan. Jag kommer försöka fortsätta arbetet med detta och få in en bakgrund och animationer. Jag ska också börja kolla på poängräkning och se om det är något jag kan få in på ett enkelt sätt. Får jag tid över så kommer jag börja jobba på en boss.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tidsrapport |  |  |  |  |
| Krav | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
| K 1.2 | Bakgrund | Klar | 2 | 3 |
| K 1.3 | Animationer | Pågående | 8 | 6 |
| FK 5.3 | Poäng | Klar | 3 | 4 |
| FK 4 | Boss | Pågående | 2 | 2 |
|  | Handledningsmöte | Missat | 0,5 | 0 |
|  | Unity-forum | Klar | 1 | 2 |
|  | Skapa iterationsplan 7 | Klar | 1 | 1 |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | 1 | 1 |
|  |  | Summa | 18,5 | 19 |