Iteration 7 – Construction (v.22)

**Analys av föregående iteration**

Jag har fått in en bakgrund, den är snodd från google maps och sen har jag lagt på ett par enkla filter för att få den att se lite målad och avlägsen ut. Det svåra var att få den att röra på sig tills den tar slut och därefter stanna, men det löste sig till slut.

Jag har en boss, den tål en massa men än så länge så gör den inget särskilt förutom att bara hänga där.

Mina animationer är rätt enkla, men de finns där. Spelarens attack är nu brinnande plasma-bollar. När fienderna dör så brinner de således upp innan de försvinner helt.

**Mål**

Som mina avslutande delar vill jag få in ljud (som jag spelar in själv), en paus/huvudmeny och en lite mer komplex boss-fight. Jag har börjat skriva lite kod för power-ups, men har inte gjort grafiken ännu. Fokus denna iteration kommer ligga på att få spelet att kännas så färdigt som möjligt. Jag måste dessutom jobba med min presentation och lite dokumentation.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tidsrapport |  |  |  |  |
| Krav | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
|  | Spela in ljudeffekter | Klar | 1 | 1 |
|  | Lägga in ljuden | Klar | 2 | 1,5 |
| FK 5 | Huvud/paus-meny | Klar | 10 | 12 |
|  | Skapa presentation | Påbörjad | 8 | 6 |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | 1 | 1 |
|  |  | Summa | 22 | 21,5 |