Oblig 2 – S325881 M. Furkan Ergin

Så langt har vi kommet ganske langt. Vi har fått til et spill som funksjonerer ganske bra, og har gjort koden veldig ryddig og objekt orientert slik at det er lett å forandre og oppgradere. Jeg har så langt klart å implementere en kode for fiender og power-ups. Fiendene kommer i tilfeldige posisjoner og bevegelser, og det er laget en funksjon for at det skal droppe tilfeldige power-ups når en fiende blir eliminert. Et problem jeg har slitet med er vinklene og at fiende spretter tilbake etter at de har blitt truffet. Framover så blir det store utfordringer, med at koden må konverteres til javaFX, samtidig som at vi må finne en løsning for fil-handling.

Til nå har vi jobbet ca. 3 ganger i uken, men framover må vi møtes oftere for å løse de mer avanserte problemene.