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 spawn. Fiendene kommer i tilfeldige posisjoner og bevegelser, ved hjelp av en math.random for både posisjon og vinkel den beveger seg i, og det er laget en funksjon for at det skal droppe tilfeldige power-ups, ved hjelp av en if-test og en math.random, hver gang en fiende blir eliminert. Et problem jeg har slitet med er vinklene og at fiende spretter tilbake etter at de har blitt truffet. Har litt problemer med gradene og hvilken grad som er hva. Framover så blir det store utfordringer, med at koden må konverteres til javaFX fra Swing, samtidig som at vi må finne en løsning for fil-handling. Det siste blir vell å gjøre det om til en android applikasjon

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