Oblig 2 – Gruppe 33

**Progresjonsraport**

Foreløpig har vi et spill, hvor vi kan bevege fritt på en avatar som kan skyte og plukke opp powerups, i form av ekstra liv og flere skudd. Vi har også implementert fiender som spawner i tilfeldige posisjoner og med forskjellige nivåer. Nivåene gjør fiendene annerledes i fart og styrke. Vi har også klart å lage en metode for flere «waves», hvor flere og vanskeligere fiender spawner.

For testing har vi rett og slett bare kjørt programmet om og om igjen, og sett om det funker. Ellers har vi ofte satt «System.out.println» på metode for å se om det i det hele tatt kjører.

Foreløpige resultater er ganske gode, med at vi har et spill, men hovedproblemet nå er at vi sliter med å konvertere mye av koden fra swing til JavaFX.