**Brukerhistorier:** Som spiller trenger jeg å se et brett for å lettere kunne følge med på hva som skjer i spillet.

**Akseptansekriterie:**

* Brettet må være 5 \* 5 tiles (300px).
* Hver rute må ha grafikk.
* Programmet må kjøre i et eget vindu.

**Arbeidsoppgaver:**

* Lage et brett i Tiled.
* Lage et prosjekt i gdx.
* Få brettet i Tiled til å fungere med prosjektet i libgdx (Implementere brett-klasse).
* Strukturere kode.

**Brukerhistorier:** Som spiller må jeg kunne plassere en brikke på brettet slik at roboter kan flyttes.

**Akseptansekriterie:**

* Brikken må kunne plasseres valgfritt på brettet.
* Brikkens posisjon kan endres etter den er plassert på brettet.

**Arbeidsoppgaver:**

* Kunne plassere brikken på brettet (oppgi brikkens posisjon).
* Representere brikkens posisjon visuelt.
* Representere brikkens posisjon i kode.
* Oppdatere brikkens posisjon visuelt.
* Oppdatere brikkens posisjon i kode.