# Logbog

## Mandag den 18-02-2019

Forsøg på valg af emne, tænker et spil noget af samme stil som Chromes ingen internet dinosaur. Valg af programmeringssprog mangler.

## Mandag den 25-02-2019

Valgt programmeringssprog Processing, en side gren af Java, til at skrive projektet i.

Projektbeskrivelse lavet

## Tirsdag den 26-02-2019

Projektbeskrivelse godkendt, arbejde er begyndt. Har i dag forsøgt at lære syntax for Processing samt prøve at tegne et basalt canvas for at finde ud af hvordan programmeringssproget virker.

## Søndag den 03-03-2019

Projektet er blevet lagt op på Github så jeg har nem adgang til at lave noget lige meget hvor jeg er. Tilføjet textures til spiller sprite og obstacles. Fikset Dinoens hop, så nu er der basis bevægelse for spilleren der aktiveres med ’space’ knappen. Dino kan nu også dukke sig, dog er denne funktion stadig lidt underlig.

## Mandag den 11-03-2019

Implementeret hitbokse på forhindringerne samt implementeret en reset funktion i tilfælde af at spilleren rammer en forhindring. Forsøgt at implementere en højere hoppe funktion hvis en af hoppe knapperne bliver holdt nede.

## Mandag den 18-03-2019

Implementeret en nuværende score viser, så det skulle ikke være så svært at få lavet en highscore viser også, samt en måde at gemme highscoren til næstegang spillet åbnes. Den højere hoppe funktion fungerede ikke ordentligt og er pt blevet kommenteret ud mens jeg finder en måde at lave den på ordentligt. Ekstra kommentarer er tilføjet for at hjælpe til forståelsen, mangler stadig en del af koden, samt strukturer den lidt beder.

## Mandag den 01-04-2019

Highscore system implementeret, den højeste highscore bliver vist mens de 10 bedste bliver gemt til en fil i data mappen. Highscore filen bliver opdateret hvis den laveste score bliver slået. 1

## Tirsdag den 16-04-2019

Implementeret en start menu der kommer frem umiddelbart efter at man har tabt spillet samt når spillet startes op.