

Backlog

- Pathfinding Implementation (A*?)
- Image-Klasse
- TextUI-Klasse
- UI
 - o Input -> SpielerCommands erzeugen
- ButtonUI
- UserInput(Inputmanager)
 - o Mouse Input
 - o Keyboard Input
- SpielerDummy Grafik
- BaumDummy Grafik
- WasserDummy Grafik
- Animierte Image-Klasse
- WorldMap
 - o Generierung/Initialisierung der Spielobjekte
 - Terrain
 - Vegetation
 - Spieler
 - Items
 - Enemies
- Spieler-Klasse
 - o Erzeuger Spieler zu PlayableGroup hinzufügen
 - o Logik implementieren -> Command von PlayableGroup-Klasse holen
 - o Logik implementieren -> Command ausführen
- PlayableGroup-Klasse
 - o CommandQueue
- Enemies
- Item-Klasse
- Vegetation-Klasse
 - o Baum-Klasse
- PhysikManager
- PhysikModul
 - o Kollision(?)
 - o WorldMapPhysicModule
 - o PlayerPhysicModule
-