



4. Evt. project management i Github, som viser, hvordan der er brugt 100 timer på projektet.
5. Evt. en Wiki på Github som dokumentation for projektet.
6. Evt. unit test.

Læsning

- FXGL Links
 - <http://almasb.github.io/FXGL/>
 - <https://github.com/AlmasB/FXGL/wiki>
- Simple tutorial uden FXGL men kun med JavaFX: <http://zetcode.com/gui/javafx/>
- <http://www.java-gaming.org/> Se under tutorials
- FXGL Libraries <https://www.jrebel.com/blog/best-javafx-libraries>
- [Minecraft modding](#)

Noter

I skal som udgangspunkt arbejde individuelt, men gruppearbejde er også okay, hvis I har disciplin til at alle gruppe-medlemmer skal lave ca. lige mange individuelle commits.

Du kan finde virkelig mange spil-resurser (grafik, lyd osv.) på nettet. Se f.eks.

- <https://www.sprisers-resource.com/>
- <https://kenney.nl/assets>
- <https://opengameart.org/>

Vil du hellere bruge 100 timer til at lære Python?

<https://www.freecodecamp.org/news/learn-python-by-building-5-games/>

Kun til Sebastian og til Toke:

Det er okay, at du udvikler et 100-timers spil i [Godot](#).

Emil? -

Bogens kapitler

