**Loggbok för grupp 21**

Vecka 4

Vi hade vårt första möte med vår handledare Anton Ekberg där vi tillsammans gick igenom projektet. Efter mötet samlades gruppen ytterligare två dagar för att diskutera planeringen och vad vi ska göra som projektarbete. Vi beslöt oss för att skapa vår egen version av Bomberman, kallad Bobman. Vår version ska även ha specialkrafter, exempelvis större bomber som ger större explosioner, olika valbara karaktärer, etc.

Vecka 5

Under veckan har vi skapat skelettkod till våra preliminära klassar. Vi har börjat skissa på UML schemat och som hjälp har vi använt CRC-kort. Vi har skrivit klart vårt upplägg, fördelat arbetet mellan oss och skrivit en preliminär veckoplanering.

Vecka 6

Under veckan har vi bestämt vilka klasser vi ska använda. Vi har fortsatt utveckla skelettkoden samt påbörjat skriva klasserna Board, Bomb, Dwall, GameEngine, GameMenu, HanSolo, Levels, Player, Rey, Tiles, UserInterface och Wall.

Vecka 7

Vi har skrivit klart koden för klassen GameMenu som ansvarar för de fyra menyrutorna. Koden och det grafiska för spelbanan är avklarad. Vi har fortsatt utveckla koden för övriga klasser. Dessutom har vi skapat Git-konton för alla gruppmedlemmar samt fått en fungerande repository.

Vecka 8

Spelarklassen och dess tillhörande grafik har under veckan gjorts klart. Klassen UserInterface är nu nästan komplett, det enda som fattas är eftersprängningarna av bomben. Metoden för att kasta bomben hade vi en del problem med men nu fungerar den. Vi har skapat två nya klasser, Bombexplode och Fire som tar bort förstörbara väggar när en bomb exploderar bredvid samt gör en animation efter att bomben exploderat. Vi har förbättrat det visuella utanför själva spelet, JoptionPanel och försökt implementera en klocka men det har inte riktigt gått som vi vill. Ett annat problem som vi upptäckte under veckan är när två spelare kolliderar med varandra, dvs. hamnar på samma ruta så försvinner den ena spelaren. Detta löste vi genom att beroende på situationen så kommer en bild på två sammanfogade spelare visas. I slutet av veckan tog vi bort klassen TimerThread och skapade klasserna ClockD och NumD. Istället för en klocka så implementerade vi en timer i Boarden som använder sig av de ovannämnda klasserna.