

Under förra veckan påbörjade jag att skriva kod det vill säga själva spelet. Jag lyckades skapa de grundläggande klasser som behövs i spelet såsom Player, Enemy och Bullet. Jag har även fixat spelarens position och spelaren kan skjuta uppåt samt skotten tas bort från minnet. Jag fick lite problem i början av veckan med rendering av textures men det löste sig nu.

Backlog

- 8.1.12: En tvådimensionell värld/spelplan ska ritas ut.
- 8.1.1: Spelaren ska kunna röra på sig vänster och höger med hjälp av tangentbordet (← och →).
- 8.1.2: Spelaren ska inte kunna röra sig bortom spelplanens kanter.
- 8.1.3: Spelaren ska kunna skjuta.
- 8.1.4: Om spelaren missar fienden kommer skottet att försvinna.
- 8.1.5: Om fiender blir träffad ska skottet försvinna.
- 8.1.6: Om fienden dör ska både skottet och fienden försvinna från spelplanen.

- 8.1.7: Fiender ska röra sig vänster och höger i realtid, dvs. agera över spelets lopp oberoende över spelarens handlingar.
- 8.1.8: När de når spelplanens sida ska de förflyttas neråt.
- 8.1.9: Det ska finnas två olika sorters fiender.
- 8.1.10: Om en kollision mellan spelare och fiende sker ska ett game over-meddelande visas.
- 8.1.11: Om spelaren lyckas döda alla fiender ska ett segermeddelande visas.
- 8.1.13: Spelet ska kunna läsa filer för banor.
- 8.1.14: Programkoden ska innehålla funktioner för att hjälpa till att lägga till/ändra banor i spelet.
