

Under förra veckan jobbade jag en hel del i spelet. Jag började först jobba på Enemy klassen som inkluderade färgen, positionen, när det spawnar och så vidare. Dessutom såg jag till att Enemy dör när de träffar med skott eller spelaren. Sedan fixade jag getBounds() funktionen som tar hand om de fyra hörnen det vill säga att spelaren inte kan gå utanför skärmen. I torsdags hade jag ett möte med beställargruppen angående kodgranskningen då både parter gick igenom varandras kod och gav feedback. Jag försökte fixa till de flesta saker som påpekats under mötet.

Jag har även lagt till hälsopoäng funktionen i spelet t.ex. när Enemy kolliderar med spelaren kommer den påverka spelarens poäng negativt samt om skottet träffar Enemy kommer den ge poäng. Att lägga till hälsopoäng system betydde att jag borde ha ett bar för det med och överföra poäng informationen till det på skärmen. Jag har även lagt till en "Game Over" text när spelarens poäng slutar.

För att testa memory leak i koden, försökte jag använda valgrind men tyvärr funkar den inte på macos så hittade jag ett annat alternativ:

leaks --atExit --list -- ./ShapeShooters för memory leaks

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.

- skriva en massa dokumentationer
 - reflektionsdokument

- portfolioinlägg
- kodinlämning
- designspecifikation (fullständig)