

Backlog

Vecka 1 (24/11 - 1/12)

- statusrapport
- Lära mig alla program, se till att allt funkar:
 - Doxygen
 - CMake och Make
 - CLion
 - SFML
- Göra klart UML-diagrammet i designspecifikationen (enligt feedback)
- behöver feedback om GameStates
- 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.

Vecka 2 (2/12 - 9/12)

- statusrapport
- kodgranskningsprotokoll (beror på andra gruppen)
- 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.

Vecka 3 (10/11 - 17/12)

- statusrapport
- skriva en massa dokumentationer
 - reflektionsdokument

- portfolioinlägg
- kodinlämning
- designspecifikation (fullständig)