

Under förra veckan jobbade jag med Kravspecifikation, UML-diagrammet samt påbörjade arbeta på att skriva kod. Jag har även lagt tid på att läsa på om alla nya verktyg såsom SFML, Clion och så vidare för att se allt fungerar. Går det som det gick under förra veckan tycker att jag kommer göra mycket framsteg med kodning. Detta kan ta en dag eller flera dagar. Jag kommer lägga stor fokus på ska-krav för denna vecka men om inte så får jag arbeta med det nästa vecka.

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.
