Projektdagbok

Dag 1

Jag har länkat till SFML och börjat ta reda på var man startar när man jobbar med ett färdigt bibliotek. Det första jag gör är att skapa ett fönster som jag kan visa saker i.

Jag upptäckte att det kan vara smart att ha en klass för att hantera utritningen och andra grafiska beräkningar, så jag lade in en ny klass vid namnet ”TransformDraw”.

Slutet på dagen men har inte kommit på något bra sätt för att rita ut texturer, dock har jag ett par idéer på hur jag ska lösa det.(till exempel sf::Sprite)

Det jag vill börja med imorgon är:

* Rita upp hur min klasstruktur ska se ut
* Implementera utritningen av texturer(som rektanglar)
* Kolla upp vad det finns för stöd för att veta var muspekaren befinner sig och om registrera musklick

Det jag vill få klar under morgondagen är:

* Utritning av mina kort
* Kunna klicka på korten så att rätt kort vänds upp
* Skriva ut tiden på ett lämpligt ställe

Sådant som ska göras men inte har högsta prioritet:

* Menysystemet med dess funktionalitet:
  + Spara highscore i en separat fil och kunna hämta top 3
  + Bestämma antal kort som ska ritas ut för nästa omgång
  + Kunna ange ett namn på användaren som spelat (används för att spara eventuell highscore)
  + Starta en ny omgång
* Fixa en winscreen/endscreen där antalet poäng, namn och highscorelistan ritas ut
* Eventuella saker som jag glömt bort just nu eller som jag upptäcker under projektets gång borde finnas med.