**Formulering derde sprint**

* Units aanvallen
* Animatie van sprites
* Sprites
* Buildings maken

Tijdens deze derde sprint willen we gaan beginnen met een spelelement, namelijk het vechtsysteem van de units. De units moeten elkaar aan kunnen vallen en dood kunnen gaan als hun health “op” is. Het hoeft er allemaal nog niet spectaculair uit te zien, dat komt wel in een volgende sprint. Als in elk geval maar het vechtsysteem werkt.

Bij deze sprint willen we ook zorgen dat we de sprites zegmaar kunnen animeren, zodat straks het spel er niet zo statisch uitziet maar er animaties gebruikt kunnen worden voor bijvoorbeeld aanvallen, lopen en zelfs voor het stilstaan van de units.

Buiten het programmeer werk om willen we ook vast een begin maken met de sprites die we straks in onze game willen gebruiken. Tot nu toe maken we nog gebruik van simpele (en zeg maar gerust lelijke) plaatjes, puur om te kijken of alles werkt.

Tot slot wilen we een begin maken aan de buildings, aangezien we hier in de volgende sprint nadruk op willen gaan leggen (zoals units kunnen “maken” met een “fabriek”). De building klassen moeten dus globaal worden opgezet.