**Formulering vierde Sprint**

* HUD van unit (health / damage)
* Buildings kunnen units spawnen
* Feedback van Wouter verwerken (verkorten code / leesbaarder / duidelijker)
* Input afhandeling loskoppelen van Game logic

Tijdens de vierde sprint willen we grofweg 2 zaken aanpakken: zaken die van invloed zijn op het spel, en zaken die naar voren zijn gekomen naar aanleiding van het feedback van Wouter van Ooijen.

Voor een van de elementen die van invloed zijn op het spel willen we gaan zorgen dat de buildings, of beter gezegd de factories, units kunnen laten spawnen. Zodra op een factory wordt geklikt moet een keuze menuutje komen die de speler laat kiezen welke unit hij wil laten spawnen.

Verder is het de bedoeling de HUD van de unit in te voeren. Tot nu toe is alleen informatie over de actieve speler zichtbaar, maar dit willen we aanpassen naar ook informatie over de actieve unit.

Naar aanleiding van de feedback die we van Wouter van Ooijen hebben gekregen op ons spel hebben we besloten te kijken of we onze code duidelijker en leesbaarder kunnen maken voor de lezer. Tevens zouden sommige stukken korter kunnen, bijvoorbeeld omdat hierbij herhaling van code optreedt.

Tot slot willen we ook op advies van Wouter de input afhandeling, die zich nu in zijn geheel in de Game.cpp bevindt, loskoppelen van de Game logic. Dit maakt het geheel een stuk overzichtelijker en bovendien is het ook netter om dit te doen.