

Minuta de fin de Sprint 3

Comisión TdP	4
Docente TdP	José Paredes
Fecha	26 de Septiembre 2019
Sprint que se evalúa	Tercer Sprint
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	Implementación de un enemigo básico sin colisiones con movimiento. Eliminación del enemigo mediante un botón. Diagramas de interacción para las colisiones entre objetos. Ejercicio "Grand Theft Auto: Vice City" del trabajo práctico 3
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	Ninguno.
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	A la hora de crear enemigos, en lugar de utilizar Abstract Factories usar fábricas concretas. Usar prototype para la creación de Defensores.