

## Minuta de fin de Sprint 1

Comisión TdP	4
Docente TdP	José Paredes
Fecha	29 de Agosto 2019
Sprint que se evalúa	Primer Sprint
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	Diseño del juego. Diseño UML del juego contemplando todos los aspectos generales del sistema: jugador, enemigos, obstáculos y power-up. Diseño en pseudocódigo (general) de la generación del mapa. Diseño del movimiento del jugador y enemigos (pseudocódigo o diagrama de interacción). Diseño de un diagrama de interacción borrador entre mapa, jugador y enemigos. Tener funcionando el GitHub con los archivos generados.
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	Ninguno.
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	Agregar clases Nivel y Horda.