

MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión TDP	6
Docente TDP	
Fecha	30/08
Sprint que se evalúa	1
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	Diseño del juego Diseño UML Diseño en pseudocódigo de la generación del mapa Diseño del movimiento del jugador Diagrama de interacción entre el jugador, los enemigos y el mapa GitHub con todos los archivos generados
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	Diseño del movimiento de los enemigos
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	Agregar en el UML una clase Disparo abstracta que se conecte con la clase Arma. También una clase que evalúe los movimientos de los enemigos y conectarla a la clase Enemigos. Modificar diagrama de interacción agregando un FOR a las colecciones, y evaluar cómo detectar una colisión entre el disparo de un enemigo y el jugador, y viceversa.
Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres)	En cuanto al diseño del movimiento de los enemigos, supimos expresarlo oralmente pero no diseñarlo en pseudocódigo.