

MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión TDP	6
Docente TDP	
Fecha	13/09
Sprint que se evalúa	2
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	Implementación lógica y gráfica del mapa. Implementación lógica y gráfica del jugador sin disparos ni colisiones.
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	Diseño del disparo.
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	Corregir UML: agregar clases concretas y modificar relaciones entre la clase Entidad y las clases obstáculos, power up, jugador y enemigo. En cuanto al diseño del disparo, expresarlo en pseudocódigo o diagrama de interacción.
Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres)	