

## MINUTA DE FIN DE SPRINT

|   |  |
|---|--|
| Comisión TDP  | 6  |
| Docente TDP   |  |
| Fecha   | 11/10  |
| Sprint que se evalúa                                      | 4  |
| Objetivos cumplidos<br>(máximo de 500<br>caracteres)      | Diagrama UML correspondiente al “Atomizador” del ejercicio<br>“Farnsworth” del trabajo práctico 3, usando el patrón correcto.  |
| Objetivos pendientes<br>(máximo de 500<br>caracteres)     | Implementación de las colisiones de personajes con los objetos que no<br>se mueven.<br>Implementación del hecho de que los enemigos pasan de un lado al<br>otro del mapa.<br>Implementación del movimiento del disparo, utilizando hilos, con<br>interacción (que al menos dañe a los obstáculos).<br>Implementación del movimiento de al menos un enemigo, utilizando<br>hilos. |
| Correcciones a realizar<br>(máximo de 500<br>caracteres)  | Correcciones en el UML: Reacomodar clases y utilizar correctamente el<br>patrón State.   |
| Observaciones<br>(Opcional - Máximo<br>de 500 caracteres) |  |