

## MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión TDP	6
Docente TDP	
Fecha	27/09
Sprint que se evalúa	3
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	Implementación de un enemigo básico sin colisiones, IA ni disparos. Movimiento aleatorio en el mapa. Implementación de una tecla que al presionarla lo elimine como si el jugador lo hubiese destruido. Suma del puntaje correspondiente. Análisis de la incorporación de patrones de diseño, modo de utilización y beneficios. Diagramas de interacción necesarios para modelar la detección de colisiones de un personaje con otro y con un powerup genérico. Ejercicio “Grand Theft Auto: Vice City” del trabajo práctico 3.
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	Pensar en la incorporación de más patrones de diseño. Corregir diagrama de interacción: métodos y algunas clases. Corregir UML del “Grand Theft Auto: Vice City”: modificar algunas conexiones entre clases, reacomodar y repensar el diagrama.
Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres)	