**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. |