**MINUTA DE FIN DE SPRINT**

|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 21 |
| Docente TDP |  |
| Fecha | 30/8 |
| Sprint que se evalúa | Sprint 1 |
| Objetivos cumplidos  (máximo de 500 caracteres) | Contemplando todas las características generales que el juego tendrá presentamos: el diagrama UML con todas las clases que consideramos necesarias para modelarlo, un pseudocódigo para la generación del mapa, los diagramas de interacción para el movimiento de jugador y enemigos y su interacción con el mapa.  El repositorio de GitHub estuvo en funcionamiento con todos los diagramas que presentamos en el Sprint. |
| Objetivos pendientes  (máximo de 500 caracteres) |  |
| Correcciones a realizar  (máximo de 500 caracteres) | Modular un poco más algunos aspectos del sistema. |
| Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres) |  |