**MINUTA DE FIN DE SPRINT**

|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 21 |
| Docente TDP |  |
| Fecha | 13/9 |
| Sprint que se evalúa | Sprint 2 |
| Objetivos cumplidos  (máximo de 500 caracteres) | Se implementó lógica y gráficamente el mapa de forma básica, además se insertó el jugador y los enemigos en dicho mapa.  Se implementó el diseño del disparo y el diagrama UML fue actualizado agregando las nuevas clases necesarias. |
| Objetivos pendientes  (máximo de 500 caracteres) |  |
| Correcciones a realizar  (máximo de 500 caracteres) |  |
| Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres) | Se brindó la posibilidad de mover al jugador y disparar (sin colisiones), apreciándolo gráficamente. |