

Comisión TDP	10
Docente TDP	Manuela Fernández
Fecha	26 de septiembre
Sprint que se evalúa	Tercer Sprint
Objetivos cumplidos	<p>Se cumplieron todos los objetivos planteados:</p> <p>Implementamos el código de un enemigo moviéndose en el mapa, una forma sencilla de eliminarlo (con un botón, sumando el puntaje correspondiente). Incorporamos dos patrones de diseño, singleton en la clase juego, para que no pueda crearse más de una instancia de este mismo, y visitor para manejar la interacción entre las entidades. Creamos los diagramas de interacción necesario para modelar la detección de colisiones entre entidades. Hicimos el ejercicio "Grand Theft Auto: Vice City" del trabajo práctico 3.</p>
Objetivos pendientes	No quedaron objetivos pendientes, debido a que cumplimos correctamente todos los objetivos de este sprint.
Correcciones a realizar	