

## MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión TDP	10
Docente TDP	Manuela
Fecha	31/08/18
Sprint que se evalúa	1° Sprint
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	Cumplimos todos los objetivos: <ul style="list-style-type: none"><li>- Diseño del juego</li><li>- Diseño UML reducido</li><li>- Diseño del movimiento del jugador y enemigos</li><li>- Diseño en pseudocódigo de la generación del mapa</li><li>- Diseño del diagrama de interacción entre personaje, enemigo y mapa.</li><li>- Repositorio de GitHub en funcionamiento.</li></ul>
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	Ninguno.
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	Se nos aconsejó sacar la clase "Borde" ya que al comenzar la implementación nos daríamos cuenta que no es necesaria, hay otras formas de solucionar ese problema de los límites del mapa.
Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres)	Se nos aconsejó reepensar si realmente necesitamos una clase "Arma" en el diagrama, ya que personaje y enemigo se comunican con la clase "Disparo" directamente. En nuestro juego el arma es siempre la misma, por lo cual la clase "Arma" quedaría inutilizada, sin embargo si en el futuro se le piensa agregar distintos tipos de armas al juego, tendríamos que cambiar muchas cosas al no contar con una clase "Arma".