

MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión TDP	10
Docente TDP	Manuela
Fecha	27/09/2018
Sprint que se evalúa	3°
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none">-Implementar un enemigo básico sin colisiones, IA ni disparos. Se mueve de forma aleatoria descendiendo por el mapa.-Implementar una tecla que al presionarla elimine un enemigo y sume el puntaje correspondiente.-Analizar la incorporación de patrones de diseño.-Crear los diagramas necesarios para modelar la detección de colisiones entre personaje y enemigos o entre enemigos, con un powerup genérico.-Hacer el ejercicio GTA del trabajo práctico 3.
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	No quedaron objetivos pendientes.
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	Completar los diagramas de interacción pedidos en el ejercicio de GTA. Agregar clases que faltaban y corregir la forma en que se recorren las colecciones.
Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres)	No hubo observaciones.