

MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión TDP	13
Docente TDP	José Paredes
Fecha	29 de Agosto
Sprint que se evalúa	1
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none">● Diseño del juego● Diseño UML del juego contemplando todos los aspectos generales del sistema: jugador, enemigos, obstáculos y power-up.● Diseñar en pseudocódigo (general) la generación del mapa.● Diseñar el movimiento del jugador y enemigos (pseudocódigo o diagrama de interacción).● Tener pensado como interactuar entre el jugador, los enemigos y el mapa. Diseñar un diagrama de interacción borrador.● Tener funcionando el GitHub con los archivos generados.
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	El diagrama UML estaba incompleto, faltaban clases y las relaciones estaban mal escritas.
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	Rehacer el diagrama UML.