Scrum master: María García Raldúa

**Acta 13 de Mayo**

. Cada descarga del proyecto, volvía a cargar los mapas, así que se ponían los colliders que habíamos quitado y teníamos que volver a ponerlos. Lo arreglamos cambiando el Tiled los tiles con collider por unos sin él y cargando los mapas otra vez, cosa que deberíamos haber hecho antes.

. Problemas con los checkpoints, ya que la posición funcionaba pero al no recargarse la pantalla, las plataformas que desaparecen no volvían a reaparecer. Se arregló con gran dificultad.

. Se cree compensada la falta de la mitad del level 2 ya que lo que hay es extenso, entretenido y se han cuidado mucho los detalles.

. Añadidos detalles interesantes como un cambio de arma a hacha en un bonus y lanzadores de bolas de fuego.

. Arreglados algunos detalles necesarios como que la animación de ataque se reprodujera bien cada vez que se presionara F.

. Arreglados los problemas con el Boss y añadido el final del nivel 1 (también el nivel 2).

. Muchos problemas con los botones del menú, porque fallaban sprites inexplicablemente.