Scrum master: Andrés Puente Rodríguez

**Acta 15 de Abril**

. No dio tiempo a añadir más enemigos al tutorial (cantidad, no tipo), como se pensaba inicialmente. Pensamos añadirlo al final del hito 2, cuando hayamos terminado y estemos afinando detalles de los niveles.

. Están hechos todos los eventos del tutorial, aunque falta que al final el píxel se convierta en humano y pase por un portal al siguiente nivel. Pensamos añadirlo al final también.

. La semana que viene queremos añadir detalles como que al sufrir daño el player, parpadee el sprite.

. Aunque el Power Point no ha quedado mal, tenemos que hacerlo con más tiempo y no el día de antes.