Scrum master: Javier Landaburu Sánchez

**Acta 29 de Abril**

. Problema grave de coordinación al haber un proyecto olvidado de fusionar con el resto.

Como consecuencia hubo muchos fallos del nivel tutorial, cuyo desarrollo ya había acabado.

(Animación daño, mecánica de ataque).

. Hubo que hacer algunos nuevos scripts para P1 cuando se pensaba reutilizar los del píxel del nivel tutorial, ya que cambiaban cosas como la escala a la hora de invertir el sprite. Como consecuencia, hubo que hacer scripts con nombres parecidos y en varios scripts se tenía que llamar a “player” y a “player2”, lo cual era tedioso al dar bastante trabajo.

. Problemas con animación del P1, rehecha como frames (tiempo perdido).

. Retraso con el nivel 1, nos planteamos acortar el 2. El nivel 1 tenía que estar terminado esta semana.

. Aún no determinado el boss final, pero ya tenemos varias ideas (movimiento del dragón y disparos de bola de fuego).

. Las plataformas que caen, cuando tocan los pinchos quitan vida al player (se intentará cambiar por plataformas que se destruyan.