Scrum master: Andrés Puente Rodríguez

**Acta 6 de Mayo**

. Decisión de acortar el level 2 quitando la mitad (zona de infiltración de “El Corte Píxel” como misión de Snake(Konami)), pero con la promesa de implantarlo más adelante cuando se termine la asignatura.

. Problemas para entender git al principio, una vez dominado, problemas con el pull de los proyectos por conflictos de mezcla.

. Tiempo perdido en fusionar proyectos a mano cuando fallaba el pull.

. Bugs de Unity que nos dieron problemas ya que a cada uno le iba de una manera en su pc.

. Añadidos más enemigos por escasez de ellos.

. El boss del nivel 1 todavía no está terminado por fallos de tiempo en cuanto a acciones (del dragón).

. Añadido detalles como una barra de vida en el boss dragón.