

MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión TDP	Nº3
Docente TDP	Federico Paganetto
Fecha	26/09/19
Sprint que se evalúa	Tercero
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	Implementación de un enemigo básico sin colisiones, IA ni disparos. Implementar una forma sencilla de eliminarlo como si el jugador lo hubiese destruido, sumando el puntaje correspondiente. Incorporación de patrones de diseño, modo de utilización y beneficios. Diagramas de interacción para modelar la detección de colisiones de un personaje con otro y con un powerup. Ejercicio “Grand Theft Auto: Vice City” del trabajo práctico 3.
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	Realizar correcciones en el diagrama de interacción de un personaje que colisiona con un enemigo. Realizar correcciones en el ejercicio del trabajo práctico 3, en el UML y en el diagrama de interacción.