

#### MINUTA DE FIN DE 4° SPRINT

Comisión TDP	17
Docente TDP	José Paredes
Fecha	11/10/2018
Sprint que se evalúa	Cuarto Sprint
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	<p>Implementar las colisiones de personajes con los objetos que no se mueven.</p> <p>Implementar el hecho de que los enemigos pasan de un lado al otro del mapa.</p> <p>Implementar el movimiento del disparo, utilizando hilos, con interacción (que al menos dañe a los obstáculos) y gráficamente.</p> <p>Implementar el movimiento de al menos un enemigo, utilizando hilos.</p> <p>Realizar el diagrama UML correspondiente al “Atomizador” (y todas las clases necesarias para que este tenga sentido) del ejercicio “Farnsworth” del práctico 3 utilizando el patrón de diseño correcto.</p>
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	Ninguno.
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	Corregir bugs de colisiones y de los disparos.
Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres)	