

1MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión TDP	17
Docente TDP	Joaquín Montero
Fecha	30/8/2018
Sprint que se evalúa	Primer Sprint
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	<p>Diseño del juego</p> <p>Diseño UML del juego contemplando todos los aspectos generales del sistema: jugador, enemigos, obstáculos y power-up.</p> <p>Diseñar en pseudocódigo (general) la generación del mapa.</p> <p>Diseñar el movimiento del jugador y enemigos (pseudocódigo o diagrama de interacción).</p> <p>Tener pensado como interactuar entre el jugador, los enemigos y el mapa.</p> <p>Diseñar un diagrama de interacción borrador.</p> <p>Tener funcionando el GitHub con los archivos generados.</p>
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	No hay objetivos pendientes. Cumplimos todos los puntos mencionados anteriormente.
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	No hay correcciones para hacer.
Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres)	