**MINUTA DE FIN DE SPRINT**

|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 17 |
| Docente TDP | José Paredes |
| Fecha | 27 de Septiembre |
| Sprint que se evalúa | Tercer Sprint |
| Objetivos cumplidos  (máximo de 500 caracteres) | * Implementar enemigo básico sin colisiones, IA ni disparo. * Añadir tecla que elimine a los enemigos y aumente un Score. * Ejercicio “Grand Theft Auto: Vice City” del práctico 3. * Diagramar la interacción para la detección de colisiones del jugador. |
| Objetivos pendientes  (máximo de 500 caracteres) | * Analizar la incorporación de patrones de diseño (realizado luego del Sprint). |
| Correcciones a realizar  (máximo de 500 caracteres) | Corregir errores de notación y concepto en el ejercicio del GTA: Vice City y corregir algunos conceptos de la interacción de colisiones del jugador. |
| Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres) | Este Sprint se nos hizo más difícil porque nos había costado entender completamente el patrón de diseño Visitor y nos costó aplicarlo. Luego de una explicación de nuestro ayudante a cargo diseñamos un modelo de cómo podríamos aplicar esto al juego, que aún tenemos que verificar con él. |