

MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión de TDP	18
Docente de TDP	Joaquin Montero
Fecha	29 de Agosto
Sprint que se evalúa	Primero
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none">• Diseño del juego• Diseño UML del juego contemplando todos los aspectos generales del sistema: jugador, enemigos, obstáculos y power-up.• Diseñar en pseudocódigo (general) la generación del mapa y entrada de enemigos.• Diseñar el movimiento de los jugadores y enemigos (pseudocódigo o diagrama de interacción).• Tener funcionando el GitHub con los archivos generados.
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none">• Tener pensado como interactuar entre jugadores, enemigos y mapa. Diseñar un diagrama de interacción borrador.
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	