

## MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión de TDP	18
Docente de TDP	Joaquín Montero
Fecha	12/9/2019
Sprint que se evalúa	Segundo
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Implementar lógica y gráficamente el mapa de forma básica.</li><li>• Implementar lógica y gráficamente un personaje del jugador sin disparos y sin colisiones.</li><li>• Diseñar el disparo (o su equivalente).</li><li>• Corregir el diseño UML agregando los métodos y clases correspondientes. Hacerlo en alguna herramienta que permita exportar PNG o JPG.</li></ul>
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	Perfeccionar el UML