

MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión de TDP	18
Docente de TDP	Joaquín Montero
Fecha	15/10/2019
Sprint que se evalúa	Cuarto
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none">• Implementar las colisiones de personajes con los objetos que no se mueven.• Implementar el movimiento de al menos un enemigo, utilizando hilos.• Realice el diagrama UML correspondiente al "Atomizador" del ejercicio "Farnsworth" del práctico 3 utilizando el patrón de diseño correcto.
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none">• Implementar el movimiento del disparo, utilizando hilos, con interacción (que al menos dañe a los obstáculos) y gráficamente.
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	