

MINUTA DE FIN DE SPRINT

Comisión de TDP	18
Docente de TDP	Joaquín Montero
Fecha	26/9/2019
Sprint que se evalúa	Tercero
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none">• Implementar un enemigo básico• Implementar una forma sencilla de eliminarlo• Analizar la incorporación de patrones de diseño y definir su modo de utilización y beneficios.• Hacer el ejercicio "Grand Theft Auto: Vice City" del trabajo práctico 3.
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none">• Crear los diagramas de interacción necesarios para modelar la detección de colisiones de un personaje con otro y con un powerup genérico
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none">• Corregir el ejercicio del GTA