**MINUTA DE FIN DE SPRINT**

|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 1 |
| Docente TDP | Juan Biondi |
| Fecha | 13/09/2018 |
| Sprint que se evalúa | Segundo Sprint |
| Objetivos cumplidos  (máximo de 500 caracteres) | Implementar lógica y gráficamente el mapa de forma básica.Implementar lógica y gráficamente el personaje del jugador sin disparos y sin colisiones.  Diseñar el disparo (o su equivalente).  Corregir el diseño UML agregando los métodos y clases correspondientes. Hacerlo en StarUml. |
| Objetivos pendientes  (máximo de 500 caracteres) |  |
| Correcciones a realizar  (máximo de 500 caracteres) | Teníamos varias listas que clasificaban grupos principales de entidades pero lo terminamos dejando como una lista única de objetos del sistema. |
| Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres) | Implementar el visitor de las balas y demás entidades (player y enemigo). |