**MINUTA DE FIN DE SPRINT**

|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 1 |
| Docente TDP | Juan Biondi |
| Fecha | 13/09/2018 |
| Sprint que se evalúa | Tercer Sprint |
| Objetivos cumplidos  (máximo de 500 caracteres) | Implementar un enemigo básico sin colisiones, IA ni disparos.  Implementar una tecla que al presionarla lo elimine como si el jugador lo hubiese destruido a fin de implementar las formas de eliminar enemigos.  Analizar la incorporación de patrones de diseño y definir su modo de utilización y beneficios.  Crear los diagramas de interacción necesarios para modelar la detección de colisiones de un personaje con otro.  Hacer el ejercicio “Grand Theft Auto: Vice City” del trabajo práctico 3. |
| Objetivos pendientes  (máximo de 500 caracteres) | Crear el diagrama de interacción necesario para modelar la detección de colisiones del personaje con el power-up genérico. |
| Correcciones a realizar  (máximo de 500 caracteres) | El diagrama del ejercicio de Vice City tenía que ser modificado y también los diagramas de interacciones (la manera de representar la iteración no era correcta). |
| Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres) | El asistente nos comentó que una buena manera de “encarar” el tema de los efectos de powerup era modelarlos con un patrón de diseño decorator para el player que apile los efectos (también implementarlos con threads temporales). |