|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 24 |
| Docente TDP | Manuela Fernández |
| Fecha | 29/07 |
| Sprint que se evalúa | 1 |
| Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres) | ● Diseño del juego  ● Diseño UML del juego contemplando todos los aspectos generales del sistema:  Jugador, enemigos, obstáculos y power-up.  ● Diseñar en pseudocódigo (general) la generación del mapa y entrada de enemigos.  ● Diseñar el movimiento de los jugadores y enemigos (pseudocódigo o diagrama de  Interacción).  ● Tener pensado como interactuar entre jugadores, enemigos y mapa. Diseñar un  Diagrama de interacción borrador.  ● Tener funcionando el GitHub con los archivos generados. |
| Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres) | - |
| Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres) | Corregir errores en diagrama de interacción.  Agregar clase Juego a diagrama de clases. |