ACTA 2

Code Drifters

# 26/02/2018

**2 Sprint para el hito 1**

# Trabajo realizado en el sprint anterior

* Movimiento del protagonista
* Render y movimiento de la cámara
* Enemigo que persigue al jugador
* Retoques en la arquitectura
* Componente de disparo

# Problemas surgidos durante el sprint anterior

* Cambios consensuados en el GDD, en este caso, la forma de disparo del protagonista, que ahora se hará con el ratón. Esto nos ha retrasado para la tarea de disparo
* Cambios en el concepto de arte
* Algunas tareas, como el input del personaje, y el lector de mapas han tenido un coste más elevado del esperado

# Historias de usuario asignadas para este sprint

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Epic | Tarea | Responsable 1 | Responsable 2 |
| Menús | Crear estado Menú | Daniel |  |
| Menús | Crear estado GameOver | Daniel |  |
| Arquitectura | Crear clase botón | Héctor Marcos |  |
| Armas | El protagonista dispara y las balas funcionan | Gabriel Aramis | Borja |
| Armas | El protagonista hace un ataque básico cuerpo a cuerpo | Gabriel Aramis | Borja |
| Bosses | Crea base de la clase boss | Alberto |  |
| Arte | Animación de movimiento del protagonista | Borja |  |
| Arte | Animación ataques protagonista | Borja |  |
| Arte | Crear sprites para enemigos | Héctor Sedano |  |
| Arte | Crear sprites para bosses | Héctor Sedano |  |
| Enemigos | Crear enemigo que dispara al jugador | Diego Martínez |  |
| Tienda | Seguir haciendo la interacción en el estado de Tienda | Héctor Marcos |  |
| Mapa | Terminar el lector de mapas | Miguel Ángel |  |
|  |  |  |  |