ACTA 3

Code Drifters

# 26/02/2018

**1 Sprint para el hito 1**

# Trabajo realizado en el sprint anterior

* Sprites animaciones de ataque y movimiento del protagonista
* Sistema de animaciones y hitboxes
* Sistema de colisiones
* Lectura y carga de sprites del mapa
* Tileset para el nivel 1
* Renderizado del mapa en función de la cámara
* Base de comportamiento del primer Boss
* Movimiento del enemigo que dispara

# Problemas surgidos durante el sprint anterior

* Cambio de propietarios de historias de usuario
* La historia de usuario “Definir el ataque cuerpo a cuerpo del protagonista” dependía del motor de animaciones, y hemos tenido que intercambiarla por “hacer el motor de animaciones”
* Las carpetas del proyecto se desorganizaron.
* DANI NO HA TRABAJADO D:<
* Hemos tenido que reestructurar el código para hacer el Game singleton.
* Hemos tenido que eliminar el PlayStateObject

# Historias de usuario asignadas para este sprint

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Epic | Tarea | Responsable 1 | Responsable 2 |
| Armas | Definir animaciones y hitboxes del ataque cuerpo a cuerpo | Borja | Gabriel Aramis |
| Protagonista | El protagonista recibe daño de ataques enemigos | Gabriel Aramis | Borja |
| Enemigo | Los enemigos reciben daño del ataque del protagonista | Diego |  |
| Menús | Transición entre estados de juego | Daniel |  |
| Bosses | Terminar el comportamiento básico del Boss 1 | Alberto |  |
| Animación | Diseñar animaciones para nuevos enemigos | Héctor Sedano |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |