ACTA 4

Code Drifters

# 03/04/2018

**3 Sprint para el hito 2**

# Trabajo realizado en el sprint anterior

* Animaciones de Gunner y Stalker incorporadas
* Las salas se cargan en función de sus puertas
* Tileset nivel 1

# Problemas surgidos durante el sprint anterior

* SEMANA SANTA, no hemos trabajado mucho.

# Historias de usuario asignadas para este sprint

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Epic | Tarea | Responsable 1 | Responsable 2 |
| Tienda | Incorporar la tienda al juego base, la compra de mejoras se hará más adelante | Héctor Marcos | Daniel |
| Objetos | Crear la base para incorporar objetos al juego, crear sistema para recoger los objetos. | Alberto |  |
| Protagonista | Tener incluida la mecánica de gancho en el juego (las animaciones se harán en el siguiente sprint) | Gabriel |  |
| Protagonista | Refinar y terminar la mecánica de ataque básico | Borja |  |
| Menús | Crear los botones del menú | Daniel |  |
| Arte | Mejorar el tileset del nivel 1 | Héctor Sedano |  |
| Enemigos | Terminar el comportamiento del Stalker | Diego |  |
| Enemigos | Crear enemigo torreta | Diego |  |
| Mapas | Incorporar tiles con animaciones decorativas para los mapas | Miguel |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |