

Comisión TDP	#25 (Ferrante, Agustín; Latouquette, David; López, David)
Docente TDP	Biondi, Juan
Fecha	26/09/2019
Sprint que se evalúa	#3
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementar un enemigo básico sin colisiones, IA ni disparos.</li> <li>- Implementar una forma sencilla de eliminarlo.</li> <li>- Analizar la incorporación de patrones de diseño.</li> </ul>
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear los diagramas de interacción necesarios para modelar la detección de colisiones de un personaje (enemigo o jugador) con otro y con un powerup genérico.</li> <li>- Hacer el ejercicio "Grand Theft Auto: Vice City" del trabajo práctico 3.</li> </ul>
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	-