

Comisión TDP	26
Docente TDP	Federico Paganetto.
Fecha	15/10/19
Sprint que se evalúa	Cuarto sprint.
Objetivos cumplidos	<p>Implementar las colisiones de personajes con los objetos del mapa que no se mueven.</p> <p>Implementar el movimiento del disparo, utilizando hilos, con interacción (por medio del patrón visitor) y gráficamente.</p> <p>Implementar el movimiento de un enemigo, utilizando hilos.</p> <p>Realizar el diagrama UML correspondiente al "Atomizador" del ejercicio "Farnsworth" del práctico 3.</p>
Objetivos pendientes	Ninguno.
Correcciones a realizar	<p>Corregir el movimiento de enemigos para que la gui sea notificada por medio del patrón observer cuando deba mover (o eliminar) los gráficos.</p> <p>El ejercicio del Atomizador fue hecho utilizando el patrón prototype. No estuvo mal pensado, pero se esperaba que se use el patrón state para modelar correctamente el interruptor de la máquina.</p>