

Comisión TDP	26
Docente TDP	Federico Paganetto.
Fecha	26/9/19
Sprint que se evalúa	Tercer sprint.
Objetivos cumplidos	<p>Implementar un enemigo básico sin colisiones, IA ni disparos que se mueve aleatoriamente por el mapa.</p> <p>Implementar un botón para eliminarlo que actualiza el puntaje, para modelar la forma de eliminar enemigos.</p> <p>Analizar la incorporación del patrón Factory Method, su modo de utilización y ventajas.</p> <p>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.</p>
Objetivos pendientes	Hacer el ejercicio “Grand Theft Auto: Vice City” del trabajo práctico 3 (hecho pero sin terminar).
Correcciones a realizar	<p>Considerar la incorporación del patrón Visitor para la detección de colisiones.</p> <p>Para el botón “eliminar enemigo” se implementó un nuevo método que lo elimina directamente, pero se esperaba que se reduzca su vida a 0, para asimilarse más a cómo sucedería normalmente en el juego.</p> <p>La interacción con el powerup en su respectivo diagrama quedó poco clara.</p>