

Comisión TDP	26
Docente TDP	Federico Paganetto.
Fecha	12/9/19
Sprint que se evalúa	Segundo sprint.
Objetivos cumplidos	<p>Implementar lógica y gráficamente el mapa de forma básica.</p> <p>Implementar gráficamente los personaje del jugador sin disparos y sin colisiones.</p> <p>Actualizar el diagrama UML del juego de acuerdo a las correcciones hechas (en papel).</p>
Objetivos pendientes	<p>Documentar el diseño del disparo.</p> <p>Actualizar el diagrama UML en máquina y subirlo al repositorio.</p>
Correcciones a realizar	<p>Usar patrones de diseño para la implementación de la tienda y creación de personajes del jugador.</p>