**MINUTA DE FIN DE SPRINT**

|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 5 |
| Docente TDP | Joaquín Montero |
| Fecha |  |
| Sprint que se evalúa | 1 |
| Objetivos cumplidos  (máximo de 500 caracteres) | Diseño del juego  Diseño UML del juego contemplando todos los aspectos generales del sistema:  jugador, enemigos, obstáculos y power-up.  Diseñar en pseudocódigo (general) la generación del mapa.  Diseñar el movimiento del jugador y enemigos (pseudocódigo o diagrama de  interacción).  Tener pensado como interactuar entre el jugador, los enemigos y el mapa. Diseñar  un diagrama de interacción borrador.  Tener funcionando el GitHub con los archivos generados |
| Objetivos pendientes  (máximo de 500 caracteres) |  |
| Correcciones a realizar  (máximo de 500 caracteres) | Agregar una relación de asociación entre jugador y enemigo  Agregar la clase Disparo |
| Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres) |  |