**MINUTA DE FIN DE SPRINT**

|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 5 |
| Docente TDP | Joaquín Montero |
| Fecha | 13/9/18 |
| Sprint que se evalúa | 2 |
| Objetivos cumplidos  (máximo de 500 caracteres) | * Se implementó lógica y gráficamente el mapa de forma básica. * Se implementó lógica y gráficamente el personaje del jugador sin disparos y sin colisiones. * Se implemento el diseño del disparo. * UML actualizado agregando los métodos y clases correspondientes. |
| Objetivos pendientes  (máximo de 500 caracteres) |  |
| Correcciones a realizar  (máximo de 500 caracteres) | Error al implementar método disparar(Entidad e) en la clase Jugador.  La forma correcta consiste en solo implementar un método disparar() que devuelva un Disparo en la clase Jugador y que luego la clase Disparo se encargue de disparar a la Entidad al colisionar con la misma. |
| Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres) |  |