

Comisión TDP	14
Docente TDP	Manuela Fernandez
Fecha	24/10/2019
Sprint que se evalua	Quinto
Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres)	Implementación de un enemigo y un aliado. El enemigo avanza hasta que ambos se encuentran en el rango de disparo. Ambos se disparan y alguno sale ganando, según cómo seteemos los parámetros de vida y daño.
Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres)	Implementar el resto de los GameObjects.
Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres)	Corregir lag en los disparos. Quitar patrón strategy para el estado de un personaje, dicho patrón debemos usarlos para el efecto que causan los power-ups.