**MINUTA DE FIN DE SPRINT**

|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 21 |
| Docente TDP | Carolina Rapetti |
| Fecha | 27 / 9 |
| Sprint que se evalúa | Sprint 3 |
| Objetivos cumplidos  (máximo de 500 caracteres) | Se implementaron algunos enemigos con un poco de inteligencia en sus movimientos; además se implementaron las colisiones de ellos con los disparos.  Se empezaron a usar patrones de diseño visto en la clase teórica (Strategy, Abstract-Factory, Prototype, Visitor, y algunos más).  Se realizó el diagrama de interacción necesario para modelar la detección de colisiones de un personaje (enemigo o jugador) con otro y con un powerup genérico.  Se hizo el ejercicio “Grand Theft Auto: Vice City” del TP3. |
| Objetivos pendientes  (máximo de 500 caracteres) | Falta subir al repositorio el diagrama de secuencia de la colisión entre jugador-enemigo, jugador-powerup (cabe destacar que el diagrama fue presentado el día del Sprint\_3 en papel). |
| Correcciones a realizar  (máximo de 500 caracteres) | * Diagrama UML GTAViceCity: * ViceCity debería implementar dos interfaces, Inmobiliaria y una que permita obtener los autos, de esa forma Tommy tendría una "Inmobiliaria" y Carl tendría la otra interfaz. * Hay que poner los constructores de todas las clases * La relación entre inmuebles y ViceCity es más bien una agregación. * En lo posible identificar el “commit” del sprint con una etiqueta Sprint 3, ya que al haber tantas ramas se hace un poco difícil encontrar los archivos. |
| Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres) |  |