|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 16 |
| Docente TDP | José Paredes |
| Fecha | 26/09/19 |
| Sprint que se evalúa | 3er Sprint |
| Objetivos cumplidos (máximo de 500 caracteres) | Implementación de un enemigo básico con movimiento aleatorio en el mapa.  Implementación de un botón para eliminar el enemigo.  Incorporación del patrón de diseño ‘visitor’. |
| Objetivos pendientes (máximo de 500 caracteres) | Diagrama de interacción para modelar la detección de colisiones de un personaje con otro y con un powerup. |
| Correcciones a realizar (máximo de 500 caracteres) | Algunos aspectos del ejercicio “Grand Theft Auto: Vice City” en el diagrama de interacción. |