**MINUTA DE FIN DE SPRINT**

|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | Comisión 8 |
| Docente TDP | Juan Biondi |
| Fecha | 30/08/2018 |
| Sprint que se evalúa | Primer Sprint |
| Objetivos cumplidos  (máximo de 500 caracteres) | Diseño del juego.  Diseño UML del juego.  Diseño en pseudocódigo de generación del mapa.  Diseño del movimiento del jugador y enemigo (diagrama de interacción).  Interacción entre jugador, enemigos y mapa (diagrama de interacción). |
| Objetivos pendientes  (máximo de 500 caracteres) | Ninguno |
| Correcciones a realizar  (máximo de 500 caracteres) | Remover la asociación de disparo con Player y Enemy en el diseño UML con los aspectos generales. |
| Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres) | Añadir al diseño UML, clases de disparo y/o armas para ser utilizadas por Player y Enemy.  Tener un atributo Escudo en Player.  Levantar las posiciones de los objetos del nivel correspondiente a partir de un txt en vez de hacerlo desde una matriz. |