**MINUTA DE FIN DE SPRINT 2**

|  |  |
| --- | --- |
| Comisión TDP | 13 |
| Docente TDP | Juan Biondi |
| Fecha | 14/09/2018 |
| Sprint que se evalúa | 2do |
| Objetivos cumplidos  (máximo de 500 caracteres) | Implementar lógica y gráficamente el mapa de forma básica.  Implementar lógica y gráficamente el personaje del jugador sin disparos y sin colisiones.  Corregir el diseño UML agregando los métodos y clases correspondientes. Hacerlo en StarUml. |
| Objetivos pendientes  (máximo de 500 caracteres) | Diseñar el disparo (o su equivalente). |
| Correcciones a realizar  (máximo de 500 caracteres) | Realizar diagrama de interacción entre entidades.  Caso disparo enemigo-jugador,enemigo-enemigo.  Pensar en los colisionadores.  Ver patrón Visitor.  Cambiar las distintas listas por una lista de entidades.  Como interactuá el mapa con la entidad? cómo se relacionan??? |
| Observaciones (Opcional - Máximo de 500 caracteres) |  |