

# Metas del primer sprint

Fecha: 29 de agosto

Los siguientes son los objetivos propuestos para la entrega del primer sprint. Se les recuerda que este consta de una entrevista del grupo con el ayudante asignado en horario de práctica para revisar los contenidos alcanzados a la fecha.

- Diseño del juego
- Diseño UML del juego contemplando todos los aspectos generales del sistema: jugador, enemigos, obstáculos y power-up.
- Diseñar en pseudocódigo (general) la generación del mapa y entrada de enemigos.
- Diseñar el movimiento de los jugadores y enemigos (pseudocódigo o diagrama de interacción).
- Tener pensado como interactuar entre jugadores, enemigos y mapa. Diseñar un diagrama de interacción borrador.
- Tener funcionando el GitHub con los archivos generados.