

# Metas del Segundo Sprint

Fecha: 12 de septiembre

Los siguientes son los objetivos mínimos a ser cumplidos para el segundo sprint del proyecto:

- Implementar lógica y gráficamente el mapa de forma básica.
- Implementar lógica y gráficamente un personaje del jugador sin disparos y sin colisiones.
- Diseñar el disparo (o su equivalente).
- Corregir el diseño UML agregando los métodos y clases correspondientes. Hacerlo en alguna herramienta que permita exportar PNG o JPG.

A la hora de implementar, note que deberá completar todas las clases necesarias en el árbol de herencia para hacerlo. No es necesario que tenga en cuenta aspectos como colisiones, disparos o IA.