

Metas del Tercer Sprint

Fecha: 26 de septiembre

- Implementar un enemigo básico sin colisiones, IA ni disparos. Puede hacer que este se mueva de forma aleatoria por el mapa
- Implementar una forma sencilla de eliminarlo (por ejemplo con un botón o una tecla que luego será removida en el próximo sprint) como si el jugador lo hubiese destruido (deberá sumar el puntaje correspondiente) a fin de implementar las formas de eliminar enemigos.
- Analizar la incorporación de patrones de diseño y definir su modo de utilización y beneficios.
- Crear los diagramas de interacción necesarios para modelar la detección de colisiones de un personaje (enemigo o jugador) con otro y con un powerup genérico (puede/no puede pasar y/o afecta/no afecta)*¹
- Hacer el ejercicio "Grand Theft Auto: Vice City" del trabajo práctico 3.

*¹ Dependiendo de su diseño, puede tratarse de uno o más diagramas. En ellos debe quedar claro cómo se determina si un personaje puede pasar o no y cómo se determina si afecta o no a quien pasó. Recuerde no usar Instance-Of (ni cases, variables enteras o booleanas ni nada por el estilo que lo encubren) y jerarquizar los diagramas de interacción, este concepto estará ligado al buen diseño UML del juego.