



Trabajo Práctico de Entrega Obligatoria N°1

Objetivos Sprint 3

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

- Implementar un botón (o una tecla) que agregue un enemigo al mapa (este no debe moverse ni interactuar con nada) y al presionarlo de nuevo lo elimine como si el jugador lo hubiese destruido (deberá sumar el puntaje correspondiente) a fin de implementar las formas de eliminar enemigos.
- Implementar un botón (o una tecla) que agregue al mapa un personaje del jugador.
- 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) (*)

(*) 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.