

## Autoevaluación Milestone 1v2 – CC5512

Estudiante: \_\_\_\_\_Felipe Ortúzar\_\_\_\_\_

Criterio \ Puntaje	0	0.5	0.7	1.0	1.5	Bonus (+0.5)
Documentación	Todas las funciones documentado en Documentacion/Readme.md	Se presenta un pequeño tutorial en Markdown en Documentacion/Tutorial.md		Todo el código, funciones y clases están totalmente documentadas usando Doxygen. Se encuentra en documentación/html/index.html		Según yo, el Doxygen me dejó el html parecido a cppreference.com Pero no sé si se refieren a eso
Game Engine API	Hay una interfaz clara que separa lo que sería el engine con los ejemplos. Pero de momento sólo está completamente separado la capa de textures.		Existe una capa de software que separa al usuario de las librerías externas.	El usuario no necesita acceder a librerías externas para realizar lo que puede ofrecer el engine (textures de momento). Pero no es PARA NADA una librería compleja, por el contrario, es lo más simple que puede haber.	NO REALIZADO	

Dispositivos de Interacción Humana	Existe interacción del humano con el software, considerando que es capaz de mover los sprites y cerrar la pantalla con la letra q.		El usuario puede interactuar con varios botones del teclado (A, S; W, D, Left, Up, Down, Right, Q). Y además, existe supervisión sobre la posición del mouse (un Sprite se desplaza según donde esté el mouse.)	NO REALIZADO		NO REALIZADO
Manejo de Tiempo	Existe un manejo del tiempo basado en eventos.		Existe un manejo del tiempo basado en eventos.  Se muestra la tasa de refresco en pantalla (arriba a la derecha)	NO REALIZADO		NO REALIZADO
Audio Engine (*)	Existen muestras de sonido y música. El sonido en particular interactúa con el jugador		El sonido que sale depende de la cercanía de algunos sprites entre sí. Mientras más cerca estén, más fuerte será el sonido.	NO REALIZADO	NO REALIZADO	NO REALIZADO

	(apretand o espacio)					
Rendering Engine	→	→	Existe un framework que maneja la integración del rendering para el usuario. Manipulando la imagen, posición, escalamiento. Existe un manejo de Sprites.	Existe texto renderizado en pantalla (por ejemplo cuando muestra los FPS, o el último input del usuario). Pero esto no está integrado al game engine todavía.	NO REALIZADO	NO REALIZADO