

Plantilla Autoevaluación Proyecto Terminado – CC5512

Estudiante: ____Felipe Ortúzar____

Criterio \ Puntaje	0	0.3	0.6	0.9	Bonus
Documentación		Existe un tutorial de uso	Todo el código que se usa está completamente documentado, y esa documentación genera una página web a partir de doxygen.		El doxygen genera una página web y es parecido al ejemplo de cpp reference. (la otra iteración creo que tuve punto en esta parte, por eso lo pongo)
Game Engine API			La funcionalidad de la API está totalmente separada de las third-party library (En la iteración anterior se me descontó porque en application.cpp hay referencias a SFML. Pero app.cpp no es modificado por el usuario)		
Game Object Model		Se implementa un GameObject model usando el patrón de diseño de componentes. Es posible elegir si un modelo tiene un componente de gráficos			
Manejo de Tiempo		Si bien no hay un manejo del delta time, si existe un sistema de eventos para cuando pasa algo en la ventana.			
Dispositivos de Interacción Humana		Se reconoce la posición del mouse y el teclado. En particular, se le reconoce al mouse cuando clicka elementos de la escena y se desplazan los modelos según eso.			
Scripting	No implementado				
Rendering Engine		Se implementa un manejo de sprites en base a componentes que permite mover sprites por la escena y definir si se quiere tener un componente grafico o un componente de animación.			
Audio Engine			Al GameObject se le puede agregar un componente de sonido que lo conecta con un sonido particular, en este caso cuando se hace click sobre el modelo en la escena. Además existe una música de fondo que corre en otro thread que el de sonidos esporádicos, permitiendo la salida de sonido de dos tipo de fuentes.		
Animation Engine (*)		Se implementa un sistema de animación que permite al usuario elegir una columna de sprites dentro de una imagen. En este componente existen varios valores ajustables por el usuario, que se explica en la presentación de final de semestre.	El profesor comentó en la presentación que dado que hice una especie de bonus, al agregar la funcionalidad de que existan múltiples animaciones por gameObject. Estas múltiples animaciones se activan en función del ángulo de movimiento del gameObject, es decir, si va hacia la izquierda, se activa la columna de animaciones de caminar a la izquierda, y así para infinitas direcciones posibles.		

Physics/Collisions Engine (*)	No implementado				
AI Engine – Path Planning (*)	No implementado				
AI Engine – Behavior Trees (*)	No implementado				

Pendiente Milestone 2 (Solo si aplica)

Criterio \ Puntaje	0	0.5	0.7	1.0	1.5	Bonus
Scripting (*)	No implementado					