

Rúbrica Milestone 2 – CC5512

Criterio \ Puntaje	0	0.5	0.7	1.0	1.5	Bonus
Documentación				Se implementa documentación utilizando doxygen y por ello documentando todas las clases y funciones que están en uso .		
Game Engine API				Si bien la API no es muy compleja, se utilizaron diferentes mecanismos (como la creación de una estructura Vector) para separar completamente las librerías externas al game engine.		
Game Object Model		Se implementa un GameObject model usando el patrón de diseño de componentes. El problema es que todavía le falta agregar la capacidad de no recibir todos los componentes necesarios.				
Justificación del modelo de Game Objects escogido				En el ReadMe aparece la explicación, no sabría decir si merezco 0.5 o 1 punto.		
Scripting (*)	No lo implementé.					
Rendering + Audio + Dispositivo de Interacción Humana	Se mantienen los componentes cruciales y se mejora la calidad de la arquitectura usada.					