

# Space Invaders Rúbrica

Enllaç al github: [https://github.com/Idroj-Git/JORDI\\_SEGUI\\_UF3\\_ACT2](https://github.com/Idroj-Git/JORDI_SEGUI_UF3_ACT2)

Criterio	Insuficiente (1)	Suficiente (2)	Notable (3)	Excelente (4)
Música y SFX	No hay sonidos ni música.	Tiene música o algunos efectos básicos. La música no loopea	Música con loop, música para diversas pantallas/momentos de juego y SFX para todos los eventos	Slider de volumen de Música y SFX
Interfaz de usuario	No hay interfaz visible.	Muestra información básica (puntuación/vidas).	Interfaz clara y funcional (HUD completo).	UI pulida, con pantallas de menú, pausa y game over.
Lógica de juego	Apenas hay reglas o estructura de juego.	Lógica simple (vidas, puntos, fin de juego).	Power Ups	
Enemigos	No hay enemigos o están sin lógica.	Enemigos estáticos o con movimiento básico.	Enemigos variados con patrones de movimiento.	Boss
Control del personaje	Controles mal implementados o imprecisos.	Movimiento básico funcional y disparos funcionales.	Movimiento fluido, natural y limitado, distintos modos de disparo.	Controles precisos, con respuesta perfecta y posibles mejoras (dash, salto, etc).
Animación	Gráficos estáticos sin animación.	Una animación simple (giro).	Varias animaciones integradas (disparo, impacto).	Animaciones suaves, coordinadas, con efectos visuales (explosiones, daño, etc).

## Música i SFX:

Notable (3)

Música amb loop: S'utilitza gameMusic i loseMusic amb setLooping(true), adaptant-se a diferents moments (joc actiu/game over).

SFX per a esdeveniments: Sons per a trets (laserSound), impactes (explosionSound), danys (hurtSound), etc.

Falta: Sliders de volum interactiu (tot i que hi ha variables sfxVolume, no es permet ajustar-los des de la UI).

## Interfície d'usuari:

Excel·lent (4)

HUD complet: Mostra puntuació actual (currentScoreText), màxima (highScoreText), i vides (heartSprites).

Pantalles de menú/pausa: Inclou botons interactius de pausa (pauseSprite), reprendre (resumeSprite), i game over amb opció de reiniciar.

UI polida: Efectes de fons foscos en pausa/game over, i elements ben posicionats.

## Lògica del joc:

Suficient (2)

Mecàniques bàsiques: Sistema de vides (playerHealth), puntuació, i fi del joc (quan playerHealth <= 0).

Falta: No s'implementen Power Ups o mecàniques avançades per a pujar de nivell.

## Enemies:

Suficient (2)

Moviment bàsic: Els enemics es mouen lateralment i descendeixen quan xoquen amb límits (areEnemyMovingRight, enemyDescension).

Dispar: Els enemics disparen projectils aleatòriament (EnemyShoot()).

Falta: No hi ha varietat d'enemics (tots són whiteEnemy.png) ni Boss.

## Control del personatge:

Suficient (2)

Moviment funcional: Es controla amb teclat (fletxes) o tàctil, amb límits de velocitat (moveSpeed).

Dispar bàsic: Es disparen projectils amb un cooldown (shootCooldown).

Falta: No hi ha mecàniques avançades com dash o salts (manca de codi relacionat).

## Animació:

Insuficient (1)

Gràfics estàtics: Les textures del jugador, enemics, i projectils no tenen animacions (només es traslladen).

Falta: No s'observen animacions de trets, impactes, o efectes visuals com explosions (tot i que hi ha sons associats).