

Evaluación entrega semana 17 (40%)

- ▶ Su videojuego debe contar con al menos 8 niveles distintos.
- ▶ Cada enemigo, interacción o trigger relevante para el hilo argumental debe poseer sonidos propios.
- ▶ Los enemigos de sus juegos deben realizar sonidos en cambio de fase, la vida del enemigo debe mostrarse y alterarse según corresponda
- ▶ Crear una escena de créditos finales cuando su personaje logre finalizar el juego.
- ▶ Su videojuego debe poseer un aspecto innovador(ya sea en su desarrollo o en la jugabilidad)

Se espera que todos los aspectos mencionados en clases(requerimientos, tareas, actividades) estén totalmente finalizados

Recordar que se evalúa tanto el trabajo en clases como el realizado a través de las semanas del semestre y se interrogara en función de lo que Uds. han realizado.