

# Proyecto Segundo Parcial

Rúbrica de 24 puntos

---

## Jugador

---

1. Mecánica FPS
2. Ataque sin proyectiles
3. Número fijo de *hit points*
4. El juego terminará al perder todos los *hit points*.
5. Retroalimentación
  - a. Recoger un coleccionable.
  - b. Golpear al enemigo.
  - c. Eliminar un enemigo.
  - d. Perder un *hit point*.

## Escenario

---

1. 5 cuartos distintos. No es necesario techo.

## Enemigos

---

1. Patrullaje y seguimiento
2. Campo de visión
3. Ataque sin proyectiles
4. 3 golpes del protagonista antes de desaparecer
5. Comunicar la dirección en que está mirando.

## Obstáculos

---

1. Intermitentes
2. Restarán *hit points*.
3. El jugador no puede rodearlos o saltarlos, tiene que esperar.

## Coleccionables

---

1. El objetivo del juego es reunir un número determinado de objetos coleccionables
2. Mostrar en pantalla el número de coleccionables recolectados y el total, también los *hit points*.

## Pantalla de interfaz gráfica

---

1. Imagen de portada al inicio del juego
2. Comunicar cuando pierda todos los *hit points* o reúna todos los coleccionables.
3. Opción de recomenzar o salir del juego

## Otros puntos a considerar

---

1. Cada elemento debe comunicar su función en la medida de lo posible.
2. Creatividad, limpieza, capacidad técnica en la resolución de problemas y el cuidado de los detalles.