

ALUMNO:			NOTA:		
TEMATICA:					
Detalles de implementación de los objetos del juego			Jugabilidad/Narrativa/Presentación/Funcionalidad		
Personaje Principal			Dificultad del juego entre niveles	S/C	
Colisiones contra enemigos, items, plataformas, trampas y proyectiles toman distintas acciones	S/C		Diferencia en la jugabilidad entre los niveles	S/C	
Mejora el sistema de gravedad del personaje	S/C		Narrativa: tiene un inicio, un desarrollo y un desenlace en la historia	S/C	
Movimiento del personaje: se desliza, corre, flota, salta, doble salto	S/C		Estetica del juego	S/C	
Animaciones en las acciones.	S/C		Fluidez	S/C	
Enemigos			Aspectos graficos y de presentación de los objetos del juego	S/C	
Reacciones ante colisiones contra el personaje principal	S/C		Originalidad y creatividad.	S/C	
Generación aleatoria de enemigos de bajo nivel	S/C		Contenidos		
Rebote contra los limites de pantalla y plataforma	S/C		Manejo de archivos		
Direccionamiento aleatorio (Derecha-Izquierda)	S/C		File config: configuraciones del juego	S/C	
BOSS: debe cumplir con una dinamica distinta a la de los enemigos de bajo nivel. Distintas zonas de colision, distinto desgaste de vida, etc.	S/C		File Niveles: la info de los niveles se guarda/recupera desde un archivo	S/C	
Plataformas			File Log: para documentar errores/sucesos del programa	S/C	
Estaticas	S/C		POO		
Dinamicas: En movimiento vertical u horizontal	S/C		Representación de los objetos del juego en clases	S/C	
Proyectiles			SQLite		
Generados por el personaje principal	S/C		Guarda en una base de datos los jugadores y sus puntuaciones.	S/C	
Generados por los enemigos	S/C		Logra traer todas las puntuaciones desde la base de datos.	S/C	
Destrucción de los proyectiles al salir de pantalla o al impactar contra un jugador	S/C		Excepciones		
Objetos especiales.			Manejo adecuado de excepciones en casos susceptibles de causar algun tipo de error que haga que el juego rompa en tiempo de ejecucion	S/C	
Estaticos	S/C		Colecciones		
Dinamicos: Por ejemplo: flotan aparecen y desaparecen despues de un tiempo, se activan al momento de activar o desactivar otro elemento.	S/C		Utiliza colecciones para la generacion de enemigos, trampas, niveles, y cualquier objeto del juego	S/C	
Los objetos desaparecen de pantalla al momento de ser alcanzados, y ocasionan algun cambio en la salud del personaje, su puntuacion, objetivos del nivel, etc.	S/C		Clean-Code y Buenas prácticas		
Puntuación			El codigo se encuentra documentado, modularizado y respeta las reglas de estilo propuestas en el PEP8	S/C	
Aumento de la puntuacion ante distintos eventos: recoleccion de items, enemigos destruidos, etc	S/C		Regex y Strings		
Aumento de la puntuacion por tiempo restante del nivel.	S/C		Utiliza manejo de Strings y Expresiones regulares	S/C	
La puntuacion obtenida en el nivel influye en la valoracion del nivel o en su defecto para determinar si cumplo o no con los objetivos del mismo.	S/C		Expresiones Lambda		
Vidas			Utiliza expresiones Lambda	S/C	
Recuperacion de las mismas mediante items especiales	S/C		Defensa del trabajo		
Desgaste de las mismas ante trampas, proyectiles, enemigos, etc.	S/C		Logra explicar los componentes del juego	S/C	
Destrucción de los proyectiles al salir de pantalla o al impactar contra un jugador	S/C		Logra explicar conceptos relacionados a la cursada	S/C	
Maneja el concepto de salud del personaje para incrementar o decrementar vidas.	S/C		Utiliza lenguaje tecnico	S/C	
Cronometros					
Si finaliza el tiempo, el personaje pierde una vida o en su defecto reinicia el nivel y pierde el puntaje obtenido, etc.	S/C				
Niveles					
Los niveles agrupan a todos los objetos del juego.	S/C				
Cada nivel se habilita siempre y cuando se destrabe un nivel anterior	S/C				
Navegabilidad solo entre niveles ya superados	S/C				
Audio					
Efectos de sonido del personaje	S/C				
Efectos de sonidos de los enemigos	S/C				
Efectos de sonido antes diferentes sucesos (muerte del personaje, enemigos, recompensas, etc)	S/C				
Musica ambiental para cada nivel	S/C				
Settings					
Efectos de sonido ON OFF	S/C				
Musica ambiental ON OFF	S/C				
Guardar partida	S/C				
Interfaz de Usuario (UI)					
Pantalla principal	S/C				
Pantalla pausa	S/C				
Pantalla settings	S/C				

Pantalla puntuaciones	S/C					
Pantalla WIN-LOSE	S/C					
La interacción con el usuario es correcta	S/C					