PUNTUACIÓN	2,5	5	7,5	10	PESO
Calidad código C#	Código con muchos errores, entre ellos importantes y estructurales. No se puede ejecutar el juego por los errores en el código. No hay comentarios.	Código con errores poco importantes y warnings. Se puede ejecutar el juego. No hay comentarios.	Código con warnings, hay algunos comentarios y estructuralmente está correcto. Hay comentarios.	Código sin errores y sin warnings además de claro, con márgenes para distinguir niveles y bien estructurado. Además de bien comentado.	17,5%
Escenario y personaje.	El diseño de los sprites del personaje es deficiente. El escenario está mal realizado. Desarrollo con tilepallete deficiente.	El diseño de los sprites del personaje es mejorable, con algún error. Escenario mejorable. Desarrollo con tilepallete mejorable. Se genera una segunda escena.	El diseño de los sprites del personaje está correcto. Escenario bien implementado. Buen desarrollo con tilepallete. Se genera una segunda escena.	El diseño de los sprites del personaje está correcto. El escenario está muy bien desarrollado, con fondo y vistoso. Excelente desarrollo con tilepallete.	17,5%
Físicas, colisiones	Físicas y colisiones mal desarrolladas, fallos en el comportamiento de los elementos del escenario y personajes. No hay realismo.	Desarrollo correcto, sin embargo, el comportamiento de los elementos del escenario y personajes no es del todo correcto. El realismo no es del todo correcto.	Desarrollo correcto, el comportamiento de los elementos del escenario y personajes es correcto. El realismo no es del todo correcto.	Buen desarrollo. El comportamiento de los elementos del escenario y personajes es perfecto. Realismo perfecto.	10%
Animaciones	Las animaciones y sus transiciones están deficientemente implementadas. No hay cambio entre ellas. No hay respawn del personaje cuando muera.	Hay diferentes animaciones, pero las transiciones son incorrectas. Animación de muerte incluida. Respawn correcto.	Animaciones realizadas. Transiciones realizadas. Se ha incluido animación de ataque. Sin embargo, se observa algunos fallos.	Todas las animaciones correctas y realistas. Transiciones correctas y realistas. Respawn correcto.	15%
Elementos de la escena	No hay elementos de escena que puedan interactuar con el jugador.	Enemigos incluidos y que puedan matar. Otros elementos incluidos que no interactúen con el personaje. Se genera un objeto que cambie a la segunda escena.	Se han incluido elementos de escena como enemigos con un comportamiento correcto y que matan al jugador, otros elementos estáticos que matan al jugador. SE han generado proyectiles. Se genera un objeto que cambie a la segunda escena. Elemento de éxito incluido.	Se han incluido elementos de escena como enemigos con un comportamiento correcto y que matan al jugador, otros elementos estáticos que matan al jugador, proyectiles que lanza el jugador. Se genera un objeto que cambie a la segunda escena. Elemento de éxito incluido. Los proyectiles funcionan correctamente.	20%

	Sonido y música	No se ha incluido.	Se ha incluido uno de los dos.	Se han incluido los dos. Al menos uno suena correctamente.	Se han incluido los dos y ambos suenan correctamente. Los efectos de sonido son dos, por ejemplo, salto y disparo.	5%
	Cámara	La distancia de la cámara es deficiente. No hay seguimiento del objeto.	Distancia de la cámara es mejorable. Seguimiento del jugador.	Distancia de la cámara es buena. El seguimiento al jugador es bueno.	Distancia de la cámara es buena. Se utilizan técnicas avanzadas en el seguimiento del jugador, además de explicadas en la memoria.	5%
Cá	alidad y claridad de la memoria	Muchos fallos de ortografía, texto ilegible. No se entiende lo que se quiere transmitir. La estructura no se ajusta a lo que se pide. Todo está desordenado.	Algún fallo de ortografía, texto legible y comprensible. Fallos de estructura en el documento y/o en el orden de los contenidos.	Sin fallos de ortografía. Calidad y claridad mejorables. Estructura correcta y contenidos bien ordenados.	Calidad y claridad excelentes. Los contenidos están bien ordenados y estructurados y se entiende muy bien lo que se quiere transmitir.	10%

## Penalizaciones:

Se aprecian pocos *commits* y/o sin comentarios oportunos. Además, en la temporalidad de los mismos, se penalizará si no hay constancia en el tiempo.