

1. Los commits deben comenzar con un prefijo inicial que contiene: “tipo” ej. feat, fix, etc opcionalmente seguido por un “scope” y/o ‘!’ y siempre finalizado por un ‘:’.
2. El tipo “feat” es usado para agregar una funcionalidad.
3. El tipo “fix” es usado para reparar un bug.
4. El “scope” o “ámbito” puede ser agregado al commit el cual describe el “área de trabajo” del commit en una palabra.
5. La descripción debe de ser añadida después del ‘:’ la cual describe en pocas palabras los cambios
6. Una descripción más extensa puede agregarse en el “body”. El cual debe comenzar con una línea en blanco después de la descripción.
7. El cuerpo del commit es de “escritura libre”.
8. Uno o múltiples pies de página pueden ser agregados después del cuerpo. Cada pie consiste de una “Word token”, seguido por un “:” o un “#”, seguido de una cadena.
9. Los token de los pies deben usar ‘-’ en lugar de ‘,’ ej. “Revisado-por:”. Siendo la excepción “BREAKING CHANGE”
10. El contenido de un pie de página puede tener espacios y múltiples líneas. Este finaliza cuando comienza la “token” del siguiente pie.
11. Breaking changes deben de ser indicados en el prefijo inicial o como una entrada al pie de página.
12. Como pie de página, un breaking change consiste en la entrada “BREAKING CHANGE:”, seguida de la descripción.
13. Un breaking change se indica en el prefijo con un ‘!’ permitiendo omitir la entrada en el pie de página, si es que se utiliza el cuerpo del commit como descripción.

docs: add initial README.md
feat!: add support for Xbox One controllers  Added detection and handling for button presses and joystick movements.  BREAKING CHANGE: controller support overlaps keyboard support.
fix(ui): prevent user interaction during transitions  Solved an issue where users could change their rock, paper, scissors choice after the reveal. Added checks to disable user inputs during the choice reveal.
feat(ui): add ui changes between keyboard and controller inputs  UI now displays the mapping of the last input method used.
refactor: entire codebase translated into english  All comments, variable names and class names translated into english to ensure consistency.  Reviewed-by: strawberryFrappe