**Impostazioni generali (2 elementi diversi obbligatori)**

* Icona gioco : ½ pt
* Splash screen: ½ pt

**Main menu (2 elementi diversi obbligatori)**

* Load Game (CheckPoint in mezzo ad un livello) : 2pt
* Sound/Music: 1pt
* Resolution/Qualit: ½ pt
* Credits screen: ½ pt
* Classifica Ordinata con rimpiazzo dinamico delle entry: 4 pt

**Tutorial (Facoltativo)**

* Schermata statica(3 max) (x3) : ½ pt per schermata

**GamePlay (3 elementi diversi obbligatori)**

* Score: 1pt
* PowerUp/Shop/Bonus Giocatore (Max 3) (x3) : 1pt per ogni powerup

(Coin-Healthpotion-Damage buff)

* Presenza di nemici/sfida: 1pt
* Difficoltà crescente: 1pt
* AI base: 1pt
* AI complicata (Boss) : 3pt

**Strutture (8 elementi diversi obbligatori)**

* PlayerPrefs: ½ pt
* Singleton(4max) (\*4): 1pt per ogni singleton

(Healthbar nel player; CoinManager nel coinscript, ScoreManager nel coinscript, skeleton script, boss script ecc, GameMaster in Checkpoint)

* Coroutines (4max) (x2): ½ pt ogni coroutine

(Block, AttackPlayer)

* Classi statiche (2 max) (x2) : ½ pt ogni classe

(ExtensionMethods, SaveGame)

* Generics (Anche interfacce) : 2pt

(IDamageable, IPlayer)

* Presenza di ereditarietà: 1pt

(Skeleton e Boss ereditano da Enemy)

* Overriding: ½ pt

Scripts: Boss (die)

* Interfacce (2max) (x2): 1pt ogni interfaccia

IPlayer, IDamageable

* ExtensionMethods(4max)(x2): ½ pt ogni metodo

StopMoving, ResetTransformation

* Animation originali (2max): ½ pt ogni animazione

Health pickup, Coin rotation

* Soundtrack: ½ pt
* Raycast: 1pt

(Scripts: Enemy, funzione InRange)

* User Interface(max 6) (x3): ½ pt ogni elemento grafico

(Score, Coins, Healthbar)

**EXTRA**

* Particelle (3 max) (x3) : ½ pt ogni sistema di particelle

(Player Blood, Skeleton Fragments, Boss Fragments)

PUNTEGGIO TOTALE: 39