

Rubros de Evaluación del 2do Proyecto		
Contenido	Valor	Obtenido
Pantalla de Presentación		
<ul style="list-style-type: none"> Imagen y melodía acorde al programa. Acceso a otras pantallas. Finalización del programa sin errores. 	5	
Pantalla about		
<ul style="list-style-type: none"> Información relevante del programa. Foto del autor. Retorno a la pantalla principal 	5	
Pantalla de configuración		
<ul style="list-style-type: none"> Permite el cambio de los nombres de los pilotos. Regresa a la pantalla principal. 	5	
Pantalla altos puntajes		
<ul style="list-style-type: none"> Permite ver los 5 mejores puntajes de usuarios en orden descendente. Regresa a la pantalla principal. 	10	
Pantalla de juego		
Generalidades del juego		
<ul style="list-style-type: none"> Escoger entre diferentes pilotos. Escoger entre los diferentes modos. 	5	
<ul style="list-style-type: none"> Genera el puntaje aleatorio a los pilotos y se ordenan por medio de un algoritmo. 	10	
<ul style="list-style-type: none"> Manejo de energía, indicador de energía Indicador de aros o asteroides restantes 	5	
Modo maniobras		
<ul style="list-style-type: none"> Generación de los aros Suma puntaje si se esquiva el aro. Colisión con los aros. 	15	
Modo destrucción de asteroides		
<ul style="list-style-type: none"> Generación de asteroides Destruye los asteroides Suma puntaje si se destruye 	15	
Aspectos generales		
<ul style="list-style-type: none"> Uso de Git para versiones del código. (branch, commit) 	10	
<ul style="list-style-type: none"> Modularización del código (Orden del código, código limpio, uso correcto de variables globales) 	5	
<ul style="list-style-type: none"> Uso de recursividad en 4 funciones. 	5	
<ul style="list-style-type: none"> Diseño General del programa. Documentación Interna. 	5	
TOTAL	100	

Puntos Extra, por funciones adicionales deben comentarse con el Profesor, previo a la entrega para determinar los posibles puntos.