

Rúbrica Tamagotchi, JUAN MANUEL PORRERO ALMANSA

El ejecutable se encuentra en bin/debug, es aquel con el icono de Marvel. Allí podemos encontrar además la carpeta **Fonts** (que contiene la fuente de los Vengadores), la carpeta **Imágenes**, la carpeta **Audios** y la carpeta **Videos**.

NOTA: Es importante instalar la fuente Avengers dentro de la carpeta Fonts para la correcta visualización del tamagotchi. Dar volumen al ejecutar, ya que todo cuenta con música.

NOTA 2: Al utilizar una base de datos Access, es importante instalar el siguiente elemento en caso de que no funcione. <https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=13255>

Adaptabilidad

2 puntos. Todo se redimensiona y se comporta según lo esperado, por lo que esto se cumple en la mayoría de elementos (salvo en la animación de logros que cuando la ventana se hace muy pequeña no se ve).

Formas básicas e imágenes

2 puntos. Por la inclusión de una fuente externa y el personaje. Además **todos los fondos son dinámicos** y los botones cuentan con sus imágenes.

Animaciones

3 puntos. Hay animaciones para todas las actividades y además una para cuando se **muere** el personaje.

Estilos de interacción

2 puntos. Se cuenta con arrastrar-soltar con bastantes objetos y un DataGrid para la visualización del ranking que funciona a través de una base de datos y diálogos por ejemplo cuando se consigue un logro e informa de lo que ello supone. También se pueden ver los puntos que se tiene en la esquina inferior derecha.

Jugabilidad

El reto principal es el de sobrevivir el máximo tiempo posible, se suman puntos por cada segundo vivo (+1) y por cada logro conseguido (+30). Cada logro hace que cuando se rellene una barra se rellene +10 adicional y esto es acumulable. A los 15 segundos la barra baja 2 puntos más rápido y al minuto 5 puntos más rápido aún.

Se tienen logros como:

1. Easter egg haciendo click en la pupila derecha, el cursor cambiará de forma.
2. Botón oculto en la esquina inferior izquierda, el cursor cambiará de forma.
3. Poner la primera prenda.
4. Vivir 15 segundos y 1 minuto (se puede modificar pero es por no hacer esperar).
5. Ver los créditos (pinchar en la imagen de la izquierda superior izquierda y decir que no).
6. Comer 3 veces.

Cada vez que consigamos un logro se nos darán recompensas, que pueden ser prendas, fondos de pantalla o pistas para reproducir música. **Si se presiona Esc todas las prendas se quitan.**

Siempre que se cierra la ventana, es decir, cuando termina la ejecución, se guarda la puntuación en la base de datos.

