

Para comenzar un commit debe tener el siguiente formato:

Tipo (scope/ambito): Descripción

Cuerpo

Pie/footer

- La longitud de el titulo no debe exceder los 50 caracteres.
- En un commit en el cual se respetan las convenciones siempre va a empezar con un tipo de Commit, a continuación, unos ejemplos:
  - feat: añade una nueva funcionalidad.
  - fix: Corrige un error.
  - docs: Cambios en la documentación.
  - style: Cambios de estilo.
  - refactor: Refactorización del código.
  - test: Adición o modificación de pruebas.
  - chore: Tareas de mantenimiento o configuraciones.
- Luego sigue de una manera opcional el scope u ámbito, se tiene que usar entre paréntesis, ejemplos de algunos de estos:
  - Database
  - Api
  - Router
  - Compiler
  - Core
  - Etc.
- Lo siguiente es una pequeña descripción que va luego los dos puntos, una breve descripción que normalmente no se extiende más allá de una o dos líneas.
- El cuerpo del commit es opcional, puede ser extenso, conteniendo varios párrafos.
- En las notas al pie o footer se suele agregar información, como que tiene que ser revisado por x persona o añadir el numero de bug para que el fue creado el commit.
- **BREAKING CHANGE** o **!** son usados en el commit cuando se rompe la compatibilidad con versiones anteriores de el codigo

En resumen, los commits que siguen las convenciones deben tener un mensaje descriptivo, un buen título, una buena descripción, de manera que permita a otra persona leer el historial de commits y ver de qué forma está avanzando o mejorando un proyecto.

A continuación, los 5 commits:

1. style(ui): Cambiar color del botón de inicio
2. fix(api): Resolver error en el cálculo de puntuación

Corregido un problema donde la puntuación no se calculaba correctamente cuando el jugador recogía múltiples objetos a la vez.

Fixes #13

3. feat(menu): Añadir pantalla de selección de personaje
4. docs: Añadir guía de jugabilidad

Se agregó una sección en el README con una guía instrucciones sobre como jugar para usuarios nuevos.

5. fix(sound): Arreglar el volumen del menú