

## Rúbricas

	<b>Hecho 10</b>	<b>A medias 5</b>	<b>Mal / No 0</b>
<b>Clase Game</b> <b>30%</b>	Todas las propiedades bien creadas: visibilidad, tipos, nombres.  Todos los métodos bien creados: visibilidad, tipo retorno, tipos parámetros.	Máximo tres errores en la creación de la clase y sus miembros.	En otro caso.
<b>Clases Actor, Canyon, Player y Obstacle</b> <b>30%</b>	Tipos y modificadores de las clases correctas, así como la herencia y la clase abstracta base bien indicada.  Todas las propiedades bien creadas: visibilidad, tipos, nombres.  Todos los métodos bien creados: visibilidad, tipo retorno, tipos parámetros.	Máximo tres errores en la creación de las clases y todos los miembros.	En otro caso.
<b>Resto de clases (CollisionDetector y ObstacleFactory) y enumeración</b> <b>30%</b>	Tipos y modificadores de las clases correctas.  Todas las propiedades bien creadas: visibilidad, tipos, nombres.  Todos los métodos bien creados: visibilidad, tipo retorno, tipos parámetros.	Máximo tres errores en la creación de las clases y todos los miembros.	En otro caso.
<b>Implementación</b> <b>10%</b>	Completo.  El juego funciona correctamente y, por tanto, el UML ha sido bien creado e implementado.	Parte de las clases han sido bien implementadas.	En otro caso.