

Criterio	Puntos	Qué se evalúa	Examen Clase	Examen Corregido Alumno	Posibles Mejoras
1. calcular Valor Inventario	1	Usar reduce (o equivalente), sumar precio × cantidad con precisión, sin errores.	No uso el .reduce directamente. Nota 0. Mi lógica me dijo de recorrer la array y cada vez que me vaya a un producto sacarle el precio e ir sumando el valor total, aun así no multiplico el precio por la cantidad de productos	En la corrección lo recorro con un forEach e implanto la misma lógica de ir sumando los precios, pero sin multiplicarlos por los productos. Nota 0	Debería de haber usado .reduce e ir añadiendo correctamente el valor de los productos
2. grupo Por Categoría	1	Crear un Map que agrupe correctamente todos los productos por categoría, sin mutar el array original.	En clase no lo hice, la verdad está prácticamente vacío. Nota 0	En la corrección lo tengo igual solo que lo recorro con un forEach. Nota 0.8	No se cual de las dos formas es mejor (supongo que la que ha usado Olga)
3. descontar Categoría	1	Devolver un nuevo array (inmutable) con precio descontado solo en la categoría indicada (cálculo correcto).	En el examen es una cagada total la verdad, no hay nada bien xd. Nota 0	Aquí es donde me puedo defender un poco, hago lo que pone en la rúbrica pero con diferentes pasos. Nota 1	Lo mismo que en lo anterior no se cual forma es la correcta.
4. categorías Disponibles	1	Usar un Set para extraer todas las categorías únicas.	Catástrofe. Nota 0	Lo hago con más líneas que viendo tu ejemplo son innecesarias. Nota 0.5	He visto tu solución y he flipado. Increible
5. Objeto literal (varita Literal)	1	Declarar varitaLiteral con las tres propiedades (nombre, poder, nivel) y tipos adecuados.	No hace falta el new al crear el objeto. Nota 0.5	Aquí lo bordo la verdad. Nota 1	Lo tenemos igual
6. Función	1	Función que	Lo tengo pero con	Lo tengo	Lo haces con

fábrica (crear Poción)		recibe (nombre, efecto, cantidad) y retorna objetos válidos; crear al menos dos pociones distintas.	más líneas innecesarias. Nota 0.6	prácticamente igual, y si no recuerdo mal creo que dijiste que se podía hacer como lo tengo yo. Nota 0.8	menos líneas :\ 
7. Constructor clásico (Artefacto)	1 (+0.5)	Definir Artefacto, añadir prototype.describir(), e instanciar dos artefactos con new.	Este apartado es una risa. Nota 0	Como viene siendo costumbre, me sale pero lo hago en más líneas que tú. Nota 0.8	Lo haces en menos líneas, pero es porque a mi me gusta guardar las cosas en variables.
8. Clase Reliquia	1	Definir class Reliquia con toString(), y crear al menos una instancia que devuelva el formato correcto.	No es igual pero tiene un aire. Nota 0.4	Esto está perfecto. Nota 1	Lo tenemos igual
9. Object.create (base Magica → amuleto)	1	Usar Object.create(base Magica), asignar nombre y poder, y que amuleto.activar() funcione correctamente.	Es para casa.	Igual. Nota 1	Lo tenemos igual
10. Colección y análisis (bestiario, Map, Set y consola)	1	Agrupar todos los objetos en un array, crear Map nombre→objeto, Set de niveles/rareza y mostrarlo en consola.	Es para casa.	No lo tenemos igual. Nota 0	
<b>Total</b>	<b>10</b>		1.5 (El chato me puso menos)	6.9 (Ni tan mal)	