

## Escala de apreciación

### Desafío - Automotora

<b>Completamente logrado (CL)</b>	Cumple con el criterio de evaluación a cabalidad y sin errores.
<b>Medianamente logrado (ML)</b>	Cumple entre el 50% y el 75% de lo solicitado en el criterio de evaluación.
<b>Por lograr (PL)</b>	Cumple entre el 25% y el 49% de lo solicitado en el criterio de evaluación.
<b>No logrado (NL)</b>	No cumple con el criterio de evaluación o no entrega.

DIMENSIÓN	NIVEL DE LOGRO			
	NL	PL	ML	CL
Crear la clase vehículo que contiene los atributos color y patente, generar los "getters and setters" para cada campo y su respectivo Constructor.	0	0,25	0,5	1
Crear la clase Taxi que contiene un atributo llamado valorPasaje, generamos su "getter and setter" para el campo y un Constructor.	0	0,25	0,5	1
Crear la clase Bus que se extiende de vehículo, la cual contiene el atributo cantidadDeAsientos, luego generamos su "getter and setter" para el campo y un Constructor.	0	0,25	0,5	1
Crear la clase Minibus que extiende de Bus que contiene un atributo llamado tipoViaje, generamos su "getter and setter" correspondiente y su Constructor.	0	0,25	0,5	1
Crear la clase Persona que contiene los atributos rut, nombre y edad, generamos los "getters and setters" para cada campo y un Constructor.	0	0,25	0,5	1
Crear la clase Cliente que extiende de Persona, la cual contiene un atributo llamado edad, generamos su "getter and setter" para el campo y un Constructor.	0	0,25	0,5	1

Crear la clase Vendedor que extiende de Persona, la cual contiene un atributo llamado dirección, generamos el "getter and setter" para el campo y un Constructor.	0	0,5	1	2
Crear la clase Tienda que contiene los atributos vendedor, vehiculo y stock, generamos su "getters and setters" para cada campo y un Constructor. Además, incorporar el método existeStock() para que nos retorne el stock.	0	0,5	1	2
<b>TOTAL</b>	10 puntos			