

## RÚBRICA DE EVALUACIÓN

### MINI PROYECTO 1. JUEGO ATENTO Y RÁPIDO

Aspectos	Valoración
<b>Código Fuente</b> <b>95%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El juego muestra cuadros con diseños aleatorios.</li> <li>✓ Cuando un cuadro cambia aparecerá un reborde de color azul que permite identificar visualmente el cambio.</li> <li>✓ El componente gráfico que actúa como pulsador se maneja por medio de un evento de acción (funciona con la tecla ENTER o click Mouse).</li> <li>✓ El programa valida los aciertos del jugador, esto es, activar el pulsador cuándo hay dos cuadros idénticos en pantalla.</li> <li>✓ El programa valida las fallas del jugador, teniendo en cuenta que si jugador no pulsa a tiempo o se equivoca y no hay una pareja de iguales esto se considera falla.</li> <li>✓ El programa disminuye las vidas del jugador cuándo detecta una falla</li> <li>✓ A medida que el juego avanza, se incluyen más cuadros en pantalla para dar complejidad al juego.</li> <li>✓ El jugador contará con un máximo de 3 vidas.</li> <li>✓ El programa detecta el final de la ronda si el jugador ha perdido sus 3 vidas.</li> <li>✓ Al final de la ronda de juego se reporta: el número de aciertos, el número de errores y la puntuación lograda.</li> <li>✓ Por cada acierto el jugador se le suman 5 puntos.</li> <li>✓ En cualquier momento el jugador podrá abandonar el juego.</li> <li>✓ El juego se reinicia sin necesidad de que se cierre el programa y el usuario deba volver a ejecutarlo.</li> </ul>
<b>Documentación</b> <b>5%</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelo Conceptual</li> <li>• Documentación del Código</li> <li>• Diagrama de Clases</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presenta el Modelo Conceptual y se observa que éste corresponde o tiene relación con la solución final.</li> <li>✓ Documentación del Código. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se documenta de manera detallada cada clase</li> <li>- Se documenta de manera detallada cada método por clase, especificando sus parámetros de entrada y salida si aplica)</li> <li>- Se incluye el encabezado de los autores</li> <li>- Se genera la API de documentación del Proyecto.</li> </ul> </li> <li>✓ Diagrama de Clases final: Se incluye el diagrama final.</li> </ul>
<b>Entregas Fuera de tiempo</b> (restan a la nota final)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Un día después de la fecha de entrega definida, - <b>0.3</b> décimas de la nota final</li> <li>✓ Dos días después de la fecha de entrega definitiva, - <b>0.5</b> décimas de la nota final</li> <li>✓ Tres días después de la fecha de entrega definida -<b>1</b> unidad de la nota final.</li> </ul> <p>Lo antes indicado con las correspondientes penalidades, será el plazo máximo para recepción de la entrega.</p>