### Instrucciones y Consideraciones

El instrumento de evaluación tiene una calificación máxima de **100**

### **Parte 0 -** *Sobre el problema*

Implementar el clásico **TicTacToe**, (o gato) considerando:

* Existirá una constante: BOARD\_SIZE que determina el tamaño del tablero (es cuadrado siempre)
* Existirá una constante: COUNT\_TO\_WIN que determina el número de fichas que un jugador deberá conectar para ganar:
  + Puede ser horizontal
  + Puede ser vertical
  + Puede ser cualquier diagonal válida
* Los 2 jugadores tomarán turnos hasta que el juego resulte en un empate, o alguno de los jugadores conecte las fichas necesarias para ganar.

### **Parte I -** *de detalles de implementación* (∑ 80 pts)

Sobre el código fuente - (10 pts)

| 100 | 75 | 50 | 25 | 0 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Es claro, correctamente indentado y estructurado. Es evidente el dominio de conceptos de encapsulación y abstracción. | En su mayoría es claro, correctamente indentado y estructurado. Muestra nociones de encapsulación y abstracción. | Es parcialmente claro, con pequeños errores de indentación o estructura. Muestra conocimiento incompleto de encapsulación y abstracción. | Es poco claro, con varios errores de indentación o estructura. No muestra intento de encapsulación o abstracción. | Es ilegible |

Sobre el producto entregable - (10 pts)

| 100 | 75 | 50 | 25 | 0 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Archivo comprimido con código fuente y README (o Makefile) que describe con precisión reglas de compilación y ambientes de ejecución razonables. | | Archivo comprimido con código fuente y pobres o inexistentes instrucciones de compilación o ejecución. | | No compila |

Sobre el programa entregable - (60 pts)

| 100 | 75 | 50 | 25 | 0 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| El programa funciona correctamente en todos los casos, incluyendo casos interesantes/esquina. | El programa funciona correctamente en todos los casos, salvo aquellos casos esquina de un usuario malicioso. | El programa funciona la mayoría del tiempo, protegiendo al usuario en errores de ingreso de datos y reportando resultados correctos. | El programa funciona de forma parcial, reportando resultados frecuentemente erróneos, algunas veces “crasheando” o quedándose ciclado. | No funciona |

### **Parte III -** *sobre las conclusiones* (∑ 20 pts)

Las conclusiones son **individuales** con una extensión **máxima** de una cuartilla (sin contar diagramas

| 100 | 75 | 50 | 25 | 0 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Describen con profundidad las decisiones de diseño/implementación que se tomaron y cómo fueron evolucionando. Ejemplificadas con piezas selectas del código fuente. | Describen de forma general algunas decisiones de diseño y dificultades que surgieron en el transcurso del proyecto. | Describe de forma general el diseño final y la "experiencia" del proyecto. | La conclusión es: "*El proyecto estuvo muy interesante porque aprendimos mucho y trabajamos en equipo para lograrlo. Todo muy chido 10/10*" | No existen conclusiones |

#endTest