Rúbrica Presentación Equipo

*(si no presenta alguna parte de la actividad tiene cero puntos en el criterio)*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo** | **Criterios de Evaluación** | **Logrado**  **(5 puntos)** | **Medianamente Logrado**  **(3 puntos)** | **No logrado**  **(1 punto)** |
| ¿Conoce el patrón de diseño? | Describir el problema genérico que aborda un patrón de diseño | Describe el problema con claridad y con sus propias palabras. Es capaz de ejemplificar- | Describe el problema según la definición canónica. No aporta ejemplos no construcciones propias. | No es capaz de describir el problema. |
|  | Describir la solución definida en el patrón de diseño utilizando diagrama de clases como apoyo | Describe la solución con claridad y con sus propias palabras. Identifica en el diagrama los tipos de entidades (clases) y sus responsabilidades. | Describe la solución según la definición canónica. No aporta ejemplos no construcciones propias. Utiliza el diagrama de referencia pero no especifica tipos de entidades ni responsabilidades. | No describe la solución del patrón seleccionado. |
| ¿Sabe aplicar el patrón de diseño? | Diseñar un requerimiento de cambio para un contexto dado que para ser resuelto necesite aplicar el patrón de diseño elegido  **\*Contexto dado: código de  Extreme Fighter.** | El requerimiento propuesto plantea un problema de **mantenibilidad** (flexibilidad para el cambio) adecuado para el contexto dado, consistente con el tipo de problema del patrón identificado. | El requerimiento propuesto plantea un problema de **mantenibilidad** (flexibilidad para el cambio) , pero no se presenta su asociación con la problemática del patrón de diseño | El requerimiento no plantea un problema de mantenibilidad asociable al problema resuelto por el patrón seleccionado. |
|  | Diseñar la aplicación del patrón en el contexto dado | Se describe la aplicación del patrón en términos de sus clases y responsabilidades en el contexto dado. Se apoya usando diagramas de clases, pizarra y plumón, verbalmente  o mostrando el código fuente, según su comodidad. | Se describe la aplicación diagramas de clases, pizarra y plumón, verbalmente  o mostrando el código fuente, según su comodidad, pero la solución no está acoplada al código actual (no utiliza/modifica ninguna de las clases del contexto dado) | No se describe la aplicación del patrón con claridad, no es capaz de utilizar ninguno de los medios propuestos. |
|  | Implementar la aplicación del patrón de diseño en el contexto dado. | Se presenta en el código la implementación del patrón. Todas las clases, relaciones  y métodos del patrón están presentes. | Se presenta en el código la implementación del patrón. No todas las clases, relaciones  y métodos del patrón están presentes. | La mayoría de las clases y métodos del patrón están ausentes. |
|  | Demostrar en ejecución que la implementación del patrón resuelve el problema | La ejecución demuestra la flexibilidad otorgada por el patrón. Pueden hacerse modificaciones y el comportamiento es consistente con la solución propuesta por el patrón. | La ejecución demuestra que el patrón implementado funciona, pero no soporta correctamente la flexibilidad que el patrón debiera aportar. | La implementación no compila/no funciona. |
| BONUS:  ¿Puede asociar el patrón de diseño a los principios de diseño? | Identifica los principios de diseño (SOLID + Diseño orientado a Objetos + Acoplamiento/Cohesión) | Puede describir más de un principio de diseño en el que se sustenta el patrón, incluyendo el más importante (la abstracción más poderosa) | Puede describir a lo menos un principio de diseño. | No identifica ningún principio de diseño en la construcción del patrón. |

**Total: 25 /35**