

EJECUCIÓN DEL PROGRAMA (3 puntos)	
RESULTADO	PUNTUACIÓN
Hay errores de compilación.	0
No hay errores de compilación pero sí errores de ejecución. El programa ejecuta sin errores pero no con la lógica que se pide en el enunciado, siendo esta muy inexacta.	2,5
El programa ejecuta sin errores pero no con la lógica que se pide en el enunciado, aunque siendo aproximada.	5
El programa ejecuta sin errores y la lógica no es del todo correcta. Por ejemplo, no salen todos los mensajes que deberían.	7,5
El programa ejecuta sin errores y con la lógica correcta que se pide en el enunciado.	10

REALIZACIÓN DE LOS CONSTRUCTORES (1 punto)	
RESULTADO	PUNTUACIÓN
Uso incorrecto del constructor; errores en los parámetros, los atributos no se asignan correctamente. La signatura del constructor es errónea o no se distingue entre qué atributos se deben introducir por el usuario y qué atributos se inicializan con un valor automático.	0
Manejo incorrecto de los constructores sobrecargados.	2,5
Todo correcto en el constructor. Se utilizan correctamente los constructores sobrecargados.	10

USO CORRECTO DE ESTRUCTURAS DE CONTROL DEL FLUJO: CONDICIONALES Y BUCLES (3 puntos)	
RESULTADO	PUNTUACIÓN
Hay errores de compilación.	0
No hay errores de compilación pero sí errores de lógica, evidenciando problemas de comprensión de las estructuras de control de flujo (bucles infinitos, no se hacen las iteraciones pertinentes, condicionales cuya lógica es incorrecta.). Pueden dar lugar a errores de ejecución.	2,5
No hay errores de ejecución ni de compilación, pero la lógica generada no es del todo correcta y eficiente (compresión incompleta del <i>else-if</i> o <i>else</i> ; saber cuando utilizar <i>do...while</i> , <i>while</i> y <i>for...</i>)	7,5
Compresión completa de las estructuras de control de flujo, además de saber cuando utilizar los distintos tipos de bucles.	10

INTERACCIÓN ENTRE OBJETOS Y LLAMADAS A MÉTODOS DE OTRAS CLASES (3 puntos)	
RESULTADO	PUNTUACIÓN
No se distingue entre el objeto de la clase actual y otro objeto. Las llamadas se realizan sin tener en cuenta el tipo de dato que se devuelve o se realizan de manera incorrecta.	0
Se entienden los conceptos básicos de las llamadas pero no se utilizan cuando se deben o no se sabe acceder a los métodos concretos.	3,75
Se manejan correctamente las llamadas a métodos e interacciones entre objetos, sin embargo no son del todo eficientes.	7,5
Manejo y comprensión de las llamadas a métodos e interacciones entre objetos además de hacerlas de manera eficiente.	10