

| Indicadores Insuficiente Suficiente Suf | Rúbrica de Evaluación No. – 1 Drill 4 | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| Consume una API deficiente, sin poder consumir la API deficiente, sin poder consume la API de manera correcta, alcanzando el resultado esperado. 1 12 15 20 No utiliza ni intenta consumir la API. Intenta utilizar de método esperado. 1 12 15 20 Utiliza promesas o funciones asíncronas según sea necesario, sin conseguir el resultado esperado. 1 1 12 15 20 No utiliza eventos JavaScript. No utiliza eventos JavaScript para dar dinamismo a la página web. No utiliza clases, objetos y herencias en caso de corresponder. No utiliza clases, objetos y herencias en caso de corresponder. | | Puntaje | | | |
| Consume una API utilizando método Fetch. 1 12 15 20 Realiza buen manejo de funciones asíncronas y promesas pr | Indicadores | Insuficiente | Suficiente | Bueno | Excelente |
| Realiza buen manejo de funciones asíncronas, según sea necesario, sin conseguir el resultado esperado. No utiliza promesas o funciones asíncronas según sea necesario, sin conseguir el resultado esperado. No utiliza eventos JavaScript para dar dinamismo a la página web. No utiliza clases, objetos y herencias en caso de corresponder. No utiliza ni intenta consumir la API. Intenta utilizar promesas o funciones asíncronas según sea necesario, fallado en alguna parte del procedimiento. Utiliza eventos que no funcionan correctamente. Utiliza eventos JavaScript que consiguen dar dinamismo, pero erra en algunos de ellos. 1 12 15 20 Utiliza eventos JavaScript que consiguen dar dinamismo, pero erra en algunos de ellos. 1 12 15 20 Utiliza eventos JavaScript para dar dinamismo, pero erra en algunos de ellos. 1 12 15 20 Utiliza objetos, pero no logra aplicar el potencial del uso de este recurso. Utiliza objetos a partir de este recurso. | utilizando método | No consume API. | Fetch de manera deficiente, sin poder consumir la API | consume la API indicada, pero comete errores en la ejecución, sin poder alcanzar el resultado | consume la API de manera correcta, alcanzando el |
| Realiza buen manejo de funciones asíncronas, según sea necesario, sin conseguir el resultado esperado. 1 12 15 20 No utiliza eventos JavaScript para dar dinamismo a la página web. No utiliza clases, objetos y herencias en caso de corresponder. Vililiza clases, objetos y herencias en caso de corresponder. | | 1 | 12 | 15 | 20 |
| Maneja eventos JavaScript. No utiliza eventos due no funcionan correctamente. Itiliza eventos due no funcionan correctamente. No utiliza eventos JavaScript que consiguen dar dinamismo, pero erra en algunos de ellos. I 1 12 15 20 No utiliza clases, objetos ni herencia en ningún momento. Utiliza clases, objetos y herencias en caso de corresponder. No utiliza clases, objetos apartir de estas ni generar herencia. Utiliza eventos JavaScript que consiguen dar dinamismo a la página web de manera adecuada. Utiliza objetos, pero no logra aplicar el potencial del uso de este recurso. Utiliza objetos, pero no logra aplicar el potencial del uso de este recurso. | manejo de funciones asíncronas y promesas para el | | promesas o funciones asíncronas, según sea necesario, sin conseguir el | funciones asíncronas según sea necesario, fallado en alguna parte del | funciones asíncronas según sea necesario, alcanzando de optima manera el |
| Utiliza clases, objetos ni herencia en ningún momento. Utiliza clases, objetos y herencias en caso de corresponder. Utiliza clases, objetos ni herencia en ningún momento. Utiliza clases, objetos no logra crear objetos a partir de estas ni generar herencia. Utiliza clases, pero no logra aplicar el potencial del uso de este recurso. Utiliza objetos, pero no logra aplicar el potencial del uso de este recurso. Utiliza objetos, pero no logra aplicar el potencial del uso de este recurso. | JavaScript para dar dinamismo a la | No utiliza eventos | Utiliza eventos que no funcionan | Se aplican eventos JavaScript que consiguen dar dinamismo, pero erra en algunos de | Utiliza eventos JavaScript para dar dinamismo a la página web de |
| Utiliza clases, objetos ni herencia en ningún momento. Viliza clases, objetos y herencias en caso de corresponder. No utiliza clases, objetos ni herencia en ningún momento. Utiliza clases, pero no logra aplicar el potencial del uso de este recurso. Utiliza objetos, pero no logra aplicar el potencial del uso de este recurso. Utiliza objetos a partir de este recurso. Utiliza objetos adecuadamente para alcanzar la solución a la problemática planteada. | | 1 | 12 | 15 | 20 |
| 1 1 12 12 15 16 17 | objetos y herencias en caso de | No utiliza clases, objetos ni herencia | Utiliza clases, pero no logra crear objetos a partir de estas ni generar herencia. | Utiliza objetos, pero no logra aplicar el potencial del uso de este recurso. | Utiliza objetos adecuadamente para alcanzar la solución a la problemática planteada. |
| Utiliza iteradores y condicionales. No realiza iteradores y ni condicionales. Utiliza iteradores y condicionales, pero no logra alcanzar el objetivo para el cual se utiliza. No realiza iteradores y condicionales, pero no logra alcanzar el objetivo para el cual se utiliza. Utiliza arreglos y condicionales, pero no logra utilizarlos en cada parte del código que lo requiere. Utiliza arreglos y condicionales, pero no logra utilizarlos en cada parte del código que lo requiere. I utiliza arreglos y condicionales, pero no logra utilizarlos en cada parte del código que lo requiere. | condicionales para alcanzar el resultado | ni condicionales. | condicionales, pero no logra alcanzar el objetivo para el cual se utiliza. | condicionales, pero no logra utilizarlos en cada parte del código que lo requiere. | adecuadamente iteradores y condicionales para alcanzar la solución a la problemática planteada. |
| 1 12 15 20 Puntaje total 5 60 75 100 | Puntaie total | | | | |