**Tabla de Evaluación**

**Nombre: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

En cada ítem se evalúa funcionalidad, diseño, patrones, eficiencia y adecuado manejo del paradigma.

Cada ítem considera el seguimiento de todas las indicaciones dadas en el enunciado general del proyecto.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item** | **Puntos** | **Puntos Obt** | **Comentarios** |
| **Validación de datos. Manejo adecuado de entradas y salidas (en un archivo específico para eso).** | 5pts | 0 |  |
| **Permite desplegar adecuadamente el tablero según las entradas dadas por el usuario. Permite visualizar adecuadamente las jugadas o movimientos planteados por el usuario.**  *Nota: El campo creado debe tener forma compacta* | 10pts | 0 |  |
| **El juego permite jugar adecuadamente hombre vrs hombre (respetando patrón compuesto). El juego se desarrolla adecuadamente hasta su desenlace.**  *Nota: El campo creado debe tener forma compacta* | 25pts | 0 |  |
| **El juego permite jugar adecuadamente hombre vrs maquina (respetando patrón compuesto y patrón estrategia).**  **Las estrategias empleadas por la maquina resultan inteligentes (menos la estrategia #1). El juego se desarrolla adecuadamente hasta su desenlace y resulta difícil ganar a la computadora.**  *Nota: El campo creado debe tener forma compacta* | 35pts | 0 |  |
| **Archivos**   * **Guardar (5pts)** * **Recuperar y recrear una partida específica(20tps)**   ***Nota: en el documento interfaz se especifica lo que se debe guardar y recuperar de archivos*** | 25 pts | 0 |  |
| Total | 100 | 0 |  |