# CALIFICACIONES MÓDULO 3

# LENIN

* **ACTIVIDAD 1:** 10 Está genial, el código es simple y funcional.
* **ACTIVIDAD 2:** 10 Excelente trabajo.
* **ACTIVIDAD 3:** 7 Está bien la idea, pero en ningún momento declaras como tal o utilizas una matriz. Podrías haber declarado desde un inicio la matriz, con magnitudes fijas o no, y llenarla con diferentes fors que sumen o resten dependiendo de hacia que dirección se llenará la sección de la matriz.
* **ACTIVIDAD 4:** 7 La solución solo abarca casos parciales, utilizando un ciclo for simple sin determinar en un arreglo los números primos con los que compararás el número inicial, no habría problema.
* **ACTIVIDAD 5:** 9 Está super bien, solo faltó implementar que podías tener desde 5 equisde en adelante dentro de las etiquetas script, eso se solucionaba solamente con que la condicional fuera numEquisde.length >= 5.
* **ACTIVIDAD 6:** 10 Se ve igualito.
* **ACTIVIDAD 7:** 10 Está super bien, pero los comentarios son muy escuetos.
* **ACTIVIDAD 8:** 9 El juego en si funciona bien, solo falta la cuestión de lo gráfico del juego.
* **ACTIVIDAD 9:** 9.6 Está super bien, solo porfa no olvides los comentarios.
* **ACTIVIDAD 10:** 9.6 Se me hace extremadamente interesante que hayas decidido separa el ejercicio en dos archivos. De igual forma, lo que faltó fueron los comentarios, procura utilizarlos, es una muy buena práctica.
* **ACTIVIDAD 11:** 9.6 Genial, Lenin. C:
* **ACTIVIDAD 12:** 8.3 El juego está genial, el rollo es que era un requisito guardar el tiempo de juego.
* **ACTIVIDAD 13:** 10 Genial, Lenin.
* **ACTIVIDAD 14:** 8.3 Está bastante bien, Lenin. El rollo es que no me dice en ningún momento que he perdido ni que he ganado, ya tenías el inicio del contador de vidas. En realidad, lo que faltan son validaciones para respecto para perder y ganar.
* **ACTIVIDAD 16:** 10 Está genial c’:
* **ACTIVIDAD 17:** 7.3 Entiendo que no pudiste avanzar mucho, pero ten en cuenta que para utilizar un elemento del dom como tu lo estabas haciendo siempre debes de utilizar el objeto documento más el método por el cual vas a seleccionar el elemento: document.getElementById (“id”). Y en el método getContext siempre debes pasar como parámetro el tipo de contexto con el que renderizarás en el canvas, por ejemplo ‘2d’.
* **ACTIVIDAD 18:** 10 Genial trabajo, Lenin.