

Aspecto	Ítem	Sub -ítem	Nivel de logro 1	Puntaje	Nivel de logro 2	Puntaje	Nivel de logro 3	Puntaje	Nivel de logro 4	Puntaje
Funcionalidad 60% 3.6 Puntos	Inicio Juego 0.3 puntos		El programa inicia correctamente: - aparecen las fichas aleatoriamente - el puntaje es el correcto de acuerdo a las fichas que aparecen.	0.3	El programa no inicia correctamente, ya sea porque: - NO aparecen las fichas - el puntaje NO es el correcto de acuerdo a las fichas que aparecen.	0.1			El programa no inicia correctamente	0
	Movimientos 2 Puntos		Se realizan correctamente las 4 direcciones, lo que implica movimiento, superposición y nueva ficha	2.0	Falla alguno de los siguientes aspectos: - un movimientos, - no hay superposición - no aparece la ficha nueva	1.5	Falla dos aspectos: - un movimientos, - no hay superposición - no aparece la ficha nueva	1	Realiza solo un movimiento, o bien no hace todas las acciones asociadas a movimientos	0
	Actualizar Tablero 0.4 Puntos		Cada vez que hay movimiento se actualiza correctamente el tablero	0.4	Falta un aspecto de actualización que puede ser de: - valores de ficha - nueva ficha - puntaje no actualizado	0.2			No se actualiza el tablero	0
	Calculo de Puntaje 0.6 Puntos		- Muestra puntaje inicial correcto - Calcula correctamente el puntaje en cada movimiento - El calculo de puntaje final es correcto	0.6	Falla alguno de los siguientes aspectos: - Puntaje inicial correcto - Puntaje en cada movimiento - Calculo de puntaje final	0.4	Más de un problema en el calculo de puntajes	0.2	Hay solo despliegue de la variable puntaje, pero con error permanentes de valor que esta debe tener	
	Termino del juego 0.3 Puntos		Una vez que el usuario no puede realizar más movimientos, el juego se queda estático mostrando el puntaje final y no reacciona a ninguna tecla, o bien el programa realiza alguna acción extra que deja claro que el juego terminó y cuál es el puntaje final	0.3	No se puede seguir jugando pero, no hay como saber que el juego termino	0.2				0.0
Código 40% 2.4 puntos	Manejo de Variables 0.6	Variables definidas por el usuario	Define apropiadamente variables nuevas sin confundirlas con las globales, y hace las asignaciones que permiten la correcta ejecución del programa.	0.3	Define variables innecesariamente, existen variables definidas que no se usan o de las que claramente se podría dispensar.	0.2	Hay problemas en la definición de algunas variables que afectan el funcionamiento del programa en algunos casos.	0.1	Hay problemas en la definición de las variables que afectan el funcionamiento del programa en la mayoría de los casos.	0
		Variables globales entregadas en el template	Las variables 'a', 'b', ... y 'puntaje' son manejadas de forma correcta y se les asignan los valores correspondientes para que el programa funcione de la forma esperada.	0.3	Faltan asignaciones o hay algunas asignaciones incorrectas, por lo que en casos particulares el programa no muestra los valores que se piden.	0.2	Hay una gran cantidad de asignaciones incorrectas, por lo que la cantidad de problemas en los valores que se muestran es notoria.	0.1	No se le asigna valores a las variables del template, y por lo tanto la tarea simplemente no muestra cambios en pantalla.	0
	Manejo de Expresiones 0.7	Operadores y comparación entre valores.	Las operaciones lógicas (booleanes) se realizan de forma correcta, y las comparaciones para medir condiciones son las esperadas.	0.35	Algunas comparaciones u operaciones lógicas son incorrectas, por lo que el programa no se comporta adecuadamente en algunos casos.	0.25	La mayoría de las condiciones evaluadas son incorrectas, ya sea por los operadores lógicos o por las comparaciones, de forma que el programa está lejos de ejecutarse correctamente.	0.1	Hay problemas en una buena parte del programa con los operadores	0
		Funciones	Utiliza adecuadamente todas las funciones definidas en el template: - inicia_juego() - actualizar_tablero() - esperar_presionar_tecla() - aleatorio() y, en caso de haber definido funciones propias, también las usa correctamente.	0.35	Llama alguna función más veces de las que son necesarias, lo que afecta la interacción del programa con el usuario.	0.25	No se guarda el valor de retorno de alguna función (como esperar_presionar_tecla), y/o alguna función necesaria no es utilizada.	0.1	Los llamados a funciones están lejos de ser lo que corresponde, por lo que la ejecución del programa será muy distinta a lo que se pide.	0
	Control de flujo 1.1	Instrucción if: - if - if/else - if/elif/else 0.7	Maneja de forma adecuada las condiciones a lo largo del programa El uso de if está asociado a: - detectar la tecla presionada y qué movimiento se debe realizar en cada turno, o - detectar los valores de fichas para hacer operaciones de sumas, cuando corresponde	0.7	En casos particulares, debido a una confusión entre if/elif/else el programa podría no ejecutarse de la forma esperada.	0.5	En la mayoría de los casos el programa se ejecutará incorrectamente debido a problemas con la posición de las condiciones y confusión de los comandos.	0.3	El manejo de condiciones muestra que no hay un entendimiento de la finalidad de una condición.	0
		Instrucción while 0.4	Los ciclos del programa se ejecuta adecuadamente dado que utiliza el comando while en el lugar correcto y con la condición correcta.	0.4	El ciclo del juego puede terminar en alguna situación incorrecta, debido a un error en la condición.	0.3	Hay alguna instrucción dentro del ciclo que no debería estarlo, como por ejemplo inicia_juego, que afecta claramente el desarrollo del juego.	0.2	No hay un ciclos definidos	0