

## RÚBRICA DE EVALUACIÓN

### MINI PROYECTO 4. Juego de Serpientes y escaleras

Aspectos	Valoración
<b>Código Fuente</b> <b>95%</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En el tablero está por formado por 100 casillas (matriz de 10X10), donde los números se organizan ubicando el número 1 en la esquina inferior izquierda y el 100 en la esquina superior izquierda (tal como aparece en el tablero del ejemplo<sup>1</sup>)</li> <li>✓ En el tablero se visualizan escaleras donde la base de la escalera inicia en una casilla de menor valor a la casilla donde está el tope de la escalera. Las escaleras hacen que el jugador avance.</li> <li>✓ En el tablero se visualizan serpientes donde la cabeza de la serpiente está en una casilla de mayor valor a la casilla donde está su cola. Las serpientes hacen que el jugador retroceda.</li> <li>✓ El jugador humano puede lanzar un dado mediante un evento de acción o del mouse que incorpora un componente gráfico que visualiza la cara del dado y dicha cara es generada aleatoriamente.</li> <li>✓ El juego incorpora dos jugadores simulados cuya acción es lanzar el dado y desplazarse tantas casillas como indique la cara visible del dado en el tablero de juego.</li> <li>✓ El avatar del jugador se desplaza tantas casillas como indique la cara visible del dado, una vez este lo ha lanzado.</li> <li>✓ La forma en que se mueve el avatar de cualquier jugador es siguiendo el orden de los números, según la casilla en la que esté parado.</li> <li>✓ Todos los jugadores inician en la casilla 1.</li> <li>✓ Cuando algún jugador llegue a la casilla 100, la ronda de juego termina y el juego reporta que el ganador fue el jugador que llegó a dicha casilla.</li> <li>✓ El jugador humano puede abandonar el juego en el momento que desee.</li> <li>✓ El jugador humano puede jugar tantas rondas del juego como desee sin necesidad de reiniciar la ejecución del programa.</li> </ul>
<b>Documentación</b> <b>5%</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelo Conceptual</li> <li>• Documentación del Código</li> <li>• Diagrama de Clases</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presenta el Modelo Conceptual y se observa que éste corresponde o tiene relación con la solución final.</li> <li>✓ Documentación del Código. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se documenta de manera detallada cada clase</li> <li>- Se documenta de manera detallada cada método por clase, especificando sus parámetros de entrada y salida si aplica)</li> <li>- Se incluye el encabezado de los autores</li> <li>- Se genera la API de documentación del Proyecto.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Entregas Fuera de tiempo</b> (restan a la nota final)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Un día después de la fecha de entrega definida, - <b>0.3</b> décimas de la nota final</li> <li>✓ Dos días después de la fecha de entrega definitiva, - <b>0.5</b> décimas de la nota final</li> <li>✓ Tres días después de la fecha de entrega definida -<b>1</b> unidad de la nota final.</li> </ul> <p>Lo antes indicado con las correspondientes penalidades, será el plazo máximo para recepción de la entrega.</p>

<sup>1</sup> <https://arbolabc.com/juegos-de-estrategia/escaleras-y-serpientes>