

Actividad	Aspecto a evaluar		Escala de calificación LAB 3 - Nivel 2		
	Criterio y ponderación		Bueno (3 pts)	Regular (1 pts)	Deficiente (0 pts)
Task 1 (66 %)	Se completa la librería de acuerdo a lo señalado	20%	Se completan todas las funciones señaladas. Las funciones que se agregan están ordenadas, explicadas y son pertinentes a la aplicación. La librería puede funcionar de manera independiente del main.	Se completa parcialmente la libería. Es decir, una de las condiciones anteriores no se cumple.	No implementado o no logrado de acuerdo a lo anterior.
	Se reproduce una melodía	10%	La melodía suena afinada y con las pausas correctas. Se reproduce en un loop infinito.	La melodía suena, pero no es afinada o no tiene las pausas correctas.	No implementado o no logrado de acuerdo a lo anterior.
	Configuración del timer con interrupciones	18%	Implementación de los tiempos y frecuencias utilizando timers e interrupciones.	No utiliza interrupciones.	No implementado o no logrado de acuerdo a lo anterior.
	Botón "Reinicio de Melodía"	18%	Botón se activa cuando se presiona. Implementado con interrupciones de pin. Debounce correcto (no es necesario por interrupciones)	No se cumple uno de los criterios anteriores.	No implementado o no logrado de acuerdo a lo anterior.
Task 2 (20 %)	Se reproducen 4 melodías diferentes.	4%	Existen 4 melodía diferentes. Se reproducen en loop infinito. Se separan las canciones entre sí con un pequeño silencio.	Hay 3 o menos melodías o alguno de los puntos anteriores no se cumple.	No implementado
	Botón "Siguiente"	8%	Botón se activa cuando se presiona. Implementado con interrupciones de pin. Debounce correcto implementado con interrupciones de timer.	Botón implementado se activa cuando se presiona y es implementado con interrupciones de pin. Debounce incorrecto o no implementado con interrupciones de timer.	No implementado o no logrado de acuerdo a lo anterior.
	Botón mejorado	8%	Botón "reinicio de Canción" implementado con interrupciones de pin y debounce por interrupciones de timer.	No utiliza interrupciones de timer para realizar el debouncing.	No logrado
Task 3 (14 %)	Botón play/stop	6%	Botón se activa cuando se presiona. Implementado con interrupciones de pin. Debounce correcto implementado con interrupciones de timer.	Botón implementado se activa cuando se presiona y es implementado con interrupciones de pin. Debounce incorrecto o no implementado con interrupciones de timer.	No implementado o no logrado de acuerdo a lo anterior.
	Funcionamiento completo del programa	5%	El task 2 se cumple satisfactoriamente y simultaneamente a la implementación del botón play/stop. La librería del buzzer no posee dependencia del main. Todos los timers son implementados con interrupciones. Los debounce de los botones son todos implementados con interrupciones de timers.	No se cumple una de las condiciones anteriores.	No implementado o no logrado de acuerdo a lo anterior.
	Código Robusto	5%	El programa no se cae al apretar simultaneamente los botones.El programa no se cae ante funcionamientos no ideales.	No se cumple una de las condiciones anteriores.	No implementado.
Actividades comunes - Penalizaciones	Aspecto a evaluar		Escala de penalización		
	Criterio		Bueno (0 décimas penalización)	Regular (1 décima de penalización)	Deficiente (2 décimas de penalización)
	Orden del código		Código con comentarios y estructurado. Los comentarios ayudan a demostrar que las especificaciones del enunciado y rúbrica se cumplen.	Código con pocos comentarios. No obstante, aún es relativamente sencillo entender el código.	Código no comentado. Es difícil de entender por un tercero.
	Readme.md		Incluye un Readme que indica las actividades logradas o no logradas de las task. Además, en caso de ser necesario, permite guiar la compilación de archivos y usar el programa implementado.	Incluye Readme, sin embargo hay información faltante.	Se incluye Readme pero no se ajusta a los estándares anteriormente mencionados. Es decir, no aclará cuánto porcentaje de logro se realizó del laboratorio o no señala si se debe tener alguna consideración para compilar los archivos, entre otros
		Total			