**FEEDBACK PARA ALUMNO**

**NOMBRE COMPLETO**

Comentario general.

* Diagrama de clases UML (max 1): X puntos.
* Jugar partida (max 6): X puntos.
* Jugadores/Usuarios (max 1): X puntos.
* Histórico (max 1):​ X puntos.
* Ranking (max 1): X puntos
* **NOTA:**

**ITEMS A REVISAR (INTERNO)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Diagrama de Clases UML:** |  |
| Clases: |  |
| Atributos y tipos: |  |
| Métodos con argumentos y tipos: |  |
| Función main: |  |
| **Diseño general POO:** |  |
| Clases y diseño general apropiado: |  |
| Herencia en Jugadores y Preguntas: |  |
| Se usa abstracción: |  |
| Se usan métodos estáticos: |  |
| Se usa public/private: |  |
| Se usa final: |  |
| **Jugar partida:** |  |
| Se pueden jugar con 1-6 jugadores y 4 tipos partidas: |  |
| Hay Humanos y CPU: |  |
| Hay 3 tipos preguntas: |  |
| **Jugadores**: |  |
| Registrados: |  |
| No repetidos: |  |
| Ordenados aleatoriamente: |  |
| **Humano** contesta por teclado: |  |
| **CPU** acierta Mates, falla Letras, Inglés random: |  |
| **Preguntas**: |  |
| Generadas aleatoriamente: |  |
| No repetidas: |  |
| **Mates** (4-8 enteros 2-12, combinando + - \*) : |  |
| **Letras** (de diccionario.txt, letras ocultas): |  |
| **Inglés** (de ingles.txt, ABCD orden aleatorio): |  |
| **Partida:** |  |
| Dinámica correcta (por turnos): |  |
| Indica si acierto/fallo (muestra la correcta): |  |
| Al final se muestra puntuaciones y ganador: |  |
| Al final se registra en histórico: |  |
| **Ranking:** |  |
| Se puede ver el Ranking ordenado: |  |
| Solo de usuarios registrados: |  |
| **Gestión Usuarios:** |  |
| Hay jugadores registrados: |  |
| ¿En archivo de texto? |  |
| Permite listar: |  |
| Permite añadir: |  |
| Permite eliminar: |  |
| **Histórico:** |  |
| Existe registro de partidas historico.txt: |  |
| Se puede visualizar: |  |
| Se guarda partida al terminar: |  |
| **Comentarios (breves) en cada clase y método**: |  |