

Item	Puntos	No logrado	Parcialmente logrado	Logrado
Clase tablero: __init__(self,nombre)	1	No hay constructor de la clase Tablero (0 puntos)	No hay puntaje intermedio	El constructor de la clase inicializa los atributos de la clase y todo lo necesario para el correcto funcionamiento de ésta (1 punto)
Clase tablero: tablero_completo(self)	3	Hay una implementación, pero no retorna correctamente True o False (0 puntos)	Hay verificación pero no hay booleano de retorno O BIEN Hay un error lógico que impide verificar correctamente que todas las celdas están iluminadas (1 punto)	Se verifica que todas las celdas están iluminadas (sin considerar las celdas que tienen información o que son negras). Además retorna True en caso que estén todas iluminadas y False en otro caso (3 puntos)
Clase tablero: esta_iluminada(self,i,j)	4	Se cumple parcialmente uno o ningún punto del nivel logrado (0 puntos)	Solo uno de los dos puntos del nivel logrado se cumple correctamente (2 puntos)	(1) Verifica los dos casos donde una celda puede estar iluminada: - Cuando hay una ampolleta en la misma fila - Cuando hay una ampolleta en la misma columna (2) Considera el caso cuando una celda negra que bloquee la luz de una ampolleta en una misma fila o columna (4 puntos)
Clase tablero: asignacion_valida(self,i,j)	4	Se cumple parcialmente uno o ningún punto del nivel logrado (0 puntos)	Se verifica correctamente solo uno de los dos puntos del nivel logrado (2 puntos)	Considera las restricciones para poner una ampolleta en la celda: (1) No debe existir otra ampolleta en la misma fila o columna, mientras no exista otra celda que bloquee el paso de la luz (2) Si la celda tiene como vecino (arriba, abajo, a la derecha o izquierda) no se excede la cantidad de ampolletas máxima indicada por la celda (4 puntos)
Clase tablero: resolver_tablero(self,...)	8	No se resuelve el tablero (0 puntos)	Se muestra un tablero con ampolletas puesta, pero algunas de estas ampolletas están incorrectamente puesta (4 puntos)	Se llena el tablero <b>original</b> sin error en ninguna casilla, tratando de llenar primero las celdas que sean vecinas de una celda con número y luego verificando si quedan celdas vacías que llenar (8 puntos)
Clase tablero: tablero_resuelto(self)	4	Se cumple parcialmente uno o ningún punto del nivel logrado (0 puntos)	Alguna de las dos verificaciones del nivel logrado no se realiza correctamente (2 puntos)	Verifica: (1) Todas las celdas estén iluminadas (2) Todas las celdas con información tienen exactamente la cantidad de vecinos que dicen (4 puntos)
Saludar al usuario y preguntar si quiere jugar una nueva partida o cargar una partida guardada previamente	3	Se cumple parcialmente uno o ningún punto del nivel logrado (0 puntos)	No hay puntaje intermedio	Se pregunta al usuario si quiere cargar una nueva partida o una existente. - Si el usuario escoge una nueva partida, entonces se pregunta el nivel de dificultad - Si el usuario escoge cargar una partida existente, se le pregunta el nombre del archivo (3 puntos)
Mostrar tablero en consola en cada turno	2	No se muestra el tablero en cada turno o éste se muestra con errores (0 puntos)	No hay puntaje intermedio	Se muestra en cada turno el estado actual del tablero (2 puntos)

Opcion: Realizar una jugada	3	Dos o más verificaciones tienen errores (0 puntos)	Alguna de las tres verificaciones no se realiza correctamente (1 punto)	Se verifica que la celda ingresada: (1) No sea negra, no tenga una ampollita ni tenga un número. (2) Esté dentro del tablero (3) No viola ninguna regla del juego (3 puntos)
Opcion: Resolver el tablero	2	No se resuelve el tablero (0 puntos)	No hay puntaje intermedio	Si el usuario quiere, se resuelve el tablero y además se termina el juego (2 puntos)
Opcion: Eliminar una ampollita	2	No se puede eliminar una ampollita (0 puntos)	No hay puntaje intermedio	Se verifica que la celda ingresada tenga una ampollita. Luego, el tablero se actualiza con la ampollita eliminada (2 puntos)
Opcion: Prender luces	3	No se muestra correctamente el tablero con las celdas prendidas (0 puntos)	Hay errores de representación en un par de celdas (ej: aparecen como iluminadas cuando no debieran estarlo, o viceversa) (1 punto)	Se muestra el tablero con alguna simbología que muestre que las celdas están iluminadas. Este tablero no tiene errores (3 puntos)
Opcion: Guardar partida actual	2	No se guarda la partida actual (0 puntos)	No hay puntaje intermedio	Si el usuario quiere guardar la partida, entonces se le pide un nombre de archivo o se modifica el nombre original (por ejemplo facil_guardado.txt). Si el usuario ha escogido esta opción, no necesariamente se acaba el juego (2 puntos)
Opcion: Salir del juego	1	No se sale del juego (0 puntos)	No hay puntaje intermedio	Si el usuario quiere, puede terminar la partida actual con lo que el juego se cierra (1 punto)
Llevar registro de cantidad de jugadas correctas	2	No se muestra el registro de cantidad de jugadas correctas e incorrectas (0 puntos)	No hay puntaje intermedio	En cada turno se muestra la cantidad de veces que el usuario ha intentado ingresar una ampollita correctamente e incorrectamente (2 puntos)
Felicitar al usuario cuando completa el tablero	1	No se felicita al usuario cuando ha logrado completar el tablero o se felicita cuando se ha pedido solucionar el tablero (0 puntos)	No hay puntaje intermedio	Solo se felicita al usuario cuando éste ha logrado completar correctamente el tablero (1 punto)

**Total puntaje** 45

BONUS	4	Si al intentar solucionar el tablero bonus.txt el algoritmo converge en un tiempo al menos similar que los otros tableros
-------	---	---

Instrucción para los ayudantes	Si el método resolver_tablero no es recursivo (caso base + llamada recursiva), entonces no otorgar puntaje en ese ítem.
--------------------------------	---