## Sheet1

Ordenamiento con animación, sonido y ajuste de velocidad funcionales.  Ordenamiento con animación, sonido	sonido pero con ajuste de velocidad.  Ordenamiento con animación o sonido pero con ajuste de velocidad.	Ordenamiento implementado sin ningún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad. Ordenamiento implementado sin ningún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.	Código no funcional o no implementado.  Código no funcional o no implementado.		10.00%	0.00%
y ajuste de velocidad funcionales.  Ordenamiento con animación, sonido	sonido pero con ajuste de velocidad.	ningún tipo de visualización o				
			implementado.		10.00%	0.00%
y ajaste de velocidad faricionales.		Ordenamiento implementado sin ningún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.	Código no funcional o no implementado.		10.00%	0.00%
		Ordenamiento implementado sin ningún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.	Código no funcional o no implementado.		10.00%	0.00%
Totalmente implementada y capaz de			No hay estructura de datos lo que afecta la implementación de los algoritmos de ordenamiento.		5.00%	0.00%
Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones cuando las haya.		Falla algunas veces en encontrar soluciones	No encuentra nunca las soluciones.		5.00%	0.00%
Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones.		Falla algunas veces en encontrar soluciones	No encuentra nunca las soluciones.		5.00%	
las reglas documentadas en la	Se dificulta la visualización de la carrera o hay reglas del juego no implementadas.	No hay visualización pero la lógica total del juego se sigue internamente en las estructuras de datos.	Escaso código funcional: problemas serios de lógica y visualización.		20.00%	0
	Implementadas 2 de las dimensiones solicitadas.		Implementada 1 de las dimensiones solicitadas.		5.00%	
Se incluyeron y redactaron correctamente todas las secciones y los resultados de los experimentos o		Falta 1 sección requerida, no hay resultados experimentales, entre 11 y 15 faltas ortográficas o hay problemas serios de redacción.	Faltan 2 o más secciones requeridas, más de 15 faltas ortográficas.		20.00%	0.00%
Telhi Tels cale In so	Totalmente implementada y capaz de enarla con números aleatorios.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones cuando las aya.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones cuando las aya.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones i capacitation de la arrera de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la especificación del proyecto.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones i capacitation de la arrera de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la especificación del proyecto.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones i capacitation de la arrera de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la especificación del proyecto.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones i capacitation de la arrera de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la especificación del proyecto.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones i capacitation de la arrera de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la especificación del proyecto.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones i capacitation de la arrera de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la especificación del proyecto.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones i capacitation de la arrera de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la especificación del proyecto.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones i capacitation de la arrera de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la especificación del proyecto.  Totalmente funcional y capaz de encontrar en la especificación del proyecto.	Otra estructura de datos programada por el estudiante que es llenada con los números aleatorios.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones cuando las aya.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones cuando las aya.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones in contrar soluciones.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones in contrar soluciones.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones in contrar soluciones in contrar soluciones.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones in contrar soluciones.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones in contrar soluciones.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones in contrar soluciones in contrar soluciones.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones in contrar soluciones in contrar soluciones.  Totalmente funcional y capaz de encontrar soluciones in contrar soluci	Ordenamiento con animación, sonido ajuste de velocidad funcionales.  Ordenamiento con animación o sonido pero con ajuste de velocidad.  Otra estructura de datos programada por el estudiante que es llenada con los números aleatorios.  Otra estructura de datos programada por el estudiante que es llenada con los números aleatorios.  Otra estructura de datos programada por el estudiante que es llenada con los números aleatorios.  Falla algunas veces en encontrar soluciones  Se puede ver la animación de la carrera de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la especificación del proyecto.  Implementadas.  Se incluyeron y redactaron orrectamente todas las secciones y os resultados de los experimentos o leves de redacción o hay entre 6 y 10  Ordenamiento con animación o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Estructura de datos provista por alguna biblioteca del lenguaje empleado.  Falla algunas veces en encontrar soluciones  No hay visualización pero la lógica total del juego se sigue internamente en las estructuras de datos.  Falta 1 sección requerida, no hay resultados experimentales, entre 11 y 15 faltas ortográficas o hay	Ordenamiento con animación, sonido ajuste de velocidad funcionales.  Ordenamiento con animación o sonido pero con ajuste de velocidad.  Otra estructura de datos programada penarla con números aleatorios.  Otra estructura de datos programada por el estudiante que es llenada con los números aleatorios.  Otra estructura de datos programada por el estudiante que es llenada con los números aleatorios.  Falla algunas veces en encontrar soluciones cuando las agrera de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la sar reglas documentadas en la sar reglas documentadas en la sepcificación del proyecto.  Implementadas 2 de las dimensiones olicitadas.  Se incluyeron y redactaron orrectamente todas las secciones y eresultados de los experimentos o recuminarios sonido pero con ajuste de velocidad.  No hay ajuste de velocidad.  No hay ajuste de velocidad.  No hay estructura de datos lo que afecta la implementación de los algoritmos de ordenamiento.  No encuentra nunca las soluciones.  No hay visualización pero la lógica total del juego se sigue internamente en las estructuras de datos.  Implementadas 2 de las dimensiones solicitadas.  Se incluyeron todas las secciones requeridas y los resultados de los experimentos o recuminarios pero hay problemas resultados experimentales, entre 11 sección requerida, no hay resultados experimentales, entre 11 sección requeridas, más de 15 faltas	Ordenamiento con animación, sonido ajuste de velocidad funcionales.  Ordenamiento con animación o sonido pero con ajuste de velocidad.  Otra estructura de datos programada por el estudiante que es llenada con los números aleatorios.  Otalmente funcional y capaz de incontrar soluciones cuando las aya.  Otalmente funcional y capaz de incontrar soluciones cuando las as reglas de uren a de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la specificación del proyecto.  Implementadas las 3 dimensiones olicitadas.  Ordenamiento con animación o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o sonido. No hay ajuste de velocidad.  Inigún tipo de visualización o de las alimplementados.  Inigún tipo de visualización o de datos provista por alguna biblioteca del lenguaje ordenamiento.  Inigún tipo de visualización o de datos provista por alguna biblioteca del lenguaje ordenamiento.  Inigún tipo de visualización o de los algoritmos de ordenamiento.  No encuentra nunca las soluciones.  No hay visualización pero la lógica total del juego se sigue internamente en las estructuras de dotas.  Implementados de los escaco código funcional: problemas solicitadas.  Implementada 1 de las dimensiones solicitadas.  Implementada 2 de las dimensiones solicitadas.  Implementadas 2 de las dimensiones por experimentos o las secciones per por hay problema	Ordenamiento con animación, sonido ajuste de velocidad funcionales.  Ordenamiento con animación o sonido pero con ajuste de velocidad.  Otra estructura de datos programada por el estudiante que es llenada con los números aleatorios.  Otalmente funcional y capaz de encontrar soluciones cuando las aya.  Otalmente funcional y capaz de encontrar soluciones.  Falla algunas veces en encontrar soluciones.  Se puede ver la animación de la carrera de caballos siguiendo todas as reglas documentadas en la carrera o hay reglas del juego no implementadas las 3 dimensiones olicitadas.  Implementadas 2 de las dimensiones olicitadas.  Se incluyeron y redactaron correctamente todas las secciones y experimentos pero hay problemas sersultados de los experimentos pero hay problemas sersultados de los experimentos on hay evigencidado.  Inglementadas las 3 divensiones olicitadas.  Otra estructura de datos provista por alguna biblioteca del lenguaje empleado.  Estructura de datos provista por alguna biblioteca del lenguaje empleado.  No hay estructura de datos lo que afecta la implementación de los algoritmos de ordenamiento.  No encuentra nunca las soluciones.  No encuentra nunca las soluciones.  No encuentra nunca las soluciones.  Se dificulta la visualización de la carrera o hay reglas del juego no implementadas las serios de lógica y visualización.  Implementada 1 de las dimensiones solicitadas.  Se incluyeron todas las secciones requeridas y los resultados de los experimentos pero hay problemas leves de redacción o hay entre 6 y 10 y 15 faltas sortográficas o hay  Falta 1 sección requerida, no hay resultados experimentales, entre 11 faltan 2 o más secciones requeridas, más de 15 faltas