



Tarea 2: rúbrica de evaluación Tragamonedas

Los contenidos del curso a evaluar en la tarea son **Funciones, Programación orientada a objetos, Strings y Listas**.

Los aspectos que serán evaluados en el programa son:

Aspecto	No logrado (0 pt)	Logrado con obsevaciones (1-2 pt)	Logrado (3 pt)
Uso de programación orientada a objetos (POO).	Sin uso de POO.	Uso muy limitado de POO (usa clases, pero no tienen trascendencia en el programa).	Uso correcto de POO en el programa.
Dar un mensaje de bienvenida al juego, y explicar al jugador el funcionamiento básico.	Sin mensajes iniciales.	Mensajes iniciales incompletos.	Muestra ambos mensajes.
Repartir cartas a los jugadores y la mesa, y mostrarlas como corresponda según enunciado.	No logra repartir cartas.	Reparte cartas, pero con errores, en tiempo que no corresponde, o mostrando/ocultando cartas erróneas.	Reparte cartas correctamente.
Control de flujo de apuesta inicial.	No hay control de flujo de apuesta inicial.	Control de apuesta inicial existente, pero con errores (cálculos erróneos, no respetar dinero de jugadores, repartir cartas en forma errónea, etc.).	Control de flujo de apuesta inicial correcto.
Control de flujo de segunda y tercera apuesta.	No hay control de flujo de segunda y tercera apuesta.	Control de flujo existente, pero con errores (cálculos erróneos, no respetar dinero de jugadores, repartir cartas en forma errónea, etc.).	Control de flujo de segunda y tercera apuesta correcto. Notar que el flujo es 3 cartas mesa - apuesta - cuarta carta mesa - apuesta.
Entrega de última carta en mesa y control de flujo de última apuesta.	No hay control de flujo de última apuesta.	Control de flujo existente, pero con errores (cálculos erróneos, no respetar dinero de jugadores, repartir cartas en forma errónea, etc.).	Control de flujo de última apuesta correcto.
Declaración de ganador después de cuarta ronda de apuestas, y cálculo de ganancia.	No hay declaración de ganador ni cálculo.	Declaración de ganador en tiempo incorrecto (antes de que se reparta quinta carta y se hayan efectuado las cuatro rondas de apuestas), o cálculo de ganancias incorrecto.	Declaración de ganador en tiempo correcto, y cálculo de ganancia correcto.
Impresión en pantalla de lo pedido en enunciado.	No hay impresión en pantalla o ésta es <u>muy</u> confusa.	Imprime mensajes en pantalla en forma incompleta, o levemente confusa.	Imprime correctamente los mensajes en pantalla.
Evaluación del fin del juego de acuerdo al enunciado.	No evalúa el fin del juego según dinero o pregunta a usuario.	Evaluación de fin del juego incorrecto o incompleto.	Correcta evaluación del fin del juego.