Rúbrica

|  |  |
| --- | --- |
| Sigla | Leyenda |
| TL | TOTALMENTE LOGRADO |
| ML | MEDIANAMENTE LOGRADO |
| PL | PARCIALMENTE LOGRADO |
| NL | NO LOGRADO |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspectos a Evaluar** | **TL**  **3** | **ML**  **2** | **PL**  **1** | **NL**  **0** | **Ptos** |
| **Programa** | | | | | |
| 1. Construir correctamente el formulario con todas sus etiquetas y estilos | Crea formulario incorporando estructura y etiquetado de la versión actual de HTML y CSS | Crea formulario incorporando estructura y etiquetado de la versión actual de HTML y CSS con uno o dos errores | Crea formulario incorporando estructura y etiquetado de la versión actual de HTML y CSS con tres o cuatro errores | Crea formulario incorporando estructura y etiquetado de la versión actual de HTML y CSS con más de cuatro errores |  |
| 1. Validar los campos utilizando funciones flecha | Valida todos los campos utilizando funciones flecha | Valida cuatro campos utilizando funciones flecha | Valida tres o dos campos utilizando funciones flecha | Valida un campo o ninguno utilizando funciones flecha |  |
| 1. Utilizar variables y constantes de ES6+ | Utiliza variables y constantes de ES6+ | Utiliza variables y constantes de ES6+ con un error | Utiliza variables y constantes de ES6+ con dos errores | Utiliza variables y constantes de ES6+ con más de dos errores |  |
| 1. Utilizar el operador spread | Utiliza el operador spread para validar el email | Utiliza el operador spread para validar el email  con un error | Utiliza el operador spread para validar el email  con dos errores | Utiliza el operador spread para validar el email  con más de dos errores |  |
| 1. Calcular el total | Calcula el total incluyendo descuento e iva | Calcula el total incluyendo descuento o iva | Calcula el total sin incluir descuento o iva | No calcula total |  |
| 1. Definir clase, atributos y métodos | Define clase con los atributos necesarios para almacenar todos los campos del formulario y sus métodos | Define clase con los atributos necesarios para almacenar los campos del formulario y sus métodos con un error | Define clase con los atributos necesarios para almacenar los campos del formulario y sus métodos con dos o tres errores | Define clase con los atributos necesarios para almacenar los campos del formulario y sus métodos con más de tres errores |  |
| 1. Crear objetos | Crea objetos que permitan rescatar los valores del formulario en los atributos | Crea objetos que permitan rescatar los valores en los atributos con un error | Crea objetos que permitan rescatar los valores en los atributos con dos o tres errores | Crea objetos que permitan rescatar los valores en los atributos con más de tres errores |  |
| 1. Almacenar objetos | Almacena objetos en el tipo Maps |  |  | No almacena los objetos |  |
| 1. Utilizar patrón de diseño | Utilizar patrón de diseño justificando su uso | Utilizar patrón de diseño justificando su uso pero no es adecuado para la solución | Utilizar patrón de diseño sin justificar su uso | No utiliza patrón de diseño |  |
| 1. Implementar la solución final sin errores | Implementa la solución final sin errores | Implementa la solución final con un error | Implementa la solución final con dos errores | Implementa la solución final con más de dos errores |  |
| 1. Utilizar buenas prácticas de programación | Utiliza buenas prácticas de programación reutilizando el código | Utiliza buenas prácticas de programación reutilizando código con un error | Utiliza buenas prácticas de programación reutilizando código con dos errores | Utiliza buenas prácticas de programación reutilizando código con más de dos errores |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Puntajes** | **Nota** |
| Puntaje Total: 33 | 7.0 |
| Puntaje: 20 | 4.0 |

