

Item	Puntos máx	No logrado	Parcialmente logrado	Logrado
Bienvenida al usuario y pedir nombre de los jugadores solo al comienzo del juego	2	No se entrega el mensaje de bienvenida ni se pide el nombre de los jugadores (0 puntos)	No hay puntaje parcial (-)	Se entrega un mensaje de bienvenida y se pide el nombre de los jugadores solo una vez al comienzo del juego (2 puntos)
Solicita si se quiere cargar una partida nueva o cargar una partida antigua	2	No solicita esta información (0 puntos)	No hay puntaje parcial (-)	Solicita al usuario si quiere cargar una partida nueva o cargar una partida previa (2 puntos)
Se muestra correctamente el tablero según decisión del jugador	2	No se muestra el tablero de la partida que solicitó el usuario (0 puntos)	Se muestra el tablero, pero no se deja claro qué simboliza cada elemento. O no se muestran las filas y columnas	Se muestra el tablero siguiendo el formato del enunciado: - Mencionar la simbología - Mostrar las filas (1-10) y columnas (a-j) - No necesariamente tiene que representarse el tablero como el enunciado, basta que los dos primeros elementos se cumplan (2 puntos)
Los jugadores juegan en forma intercalada, comenzando por el jugador que corresponda según la partida	3	Los jugadores no juegan de manera intercalada (0 puntos)	En algunas ocasiones (no más de 2) no se respeta el turno intercalado o no se parte jugando según la partida (2 puntos)	Siempre el juego transcurre intercalando los turnos de los jugadores. - Si el usuario ha escogido una nueva partida, entonces parte jugando el Jugador 1 - Si el usuario ha escogido una partida antigua, entonces parte jugando el Jugador que se mencione en el archivo (3 puntos)
Existe una forma de ingresar acciones (ej: menú) en todos los turnos de los jugadores	1	No se puede ingresar acciones en cada turno (0 puntos)	No hay puntaje parcial (-)	Se puede ingresar acciones y el programa responde adecuadamente a las acciones del jugador (e.g. si el usuario escribe -1, entonces se acaba el juego) (1 punto)

En cada turno se muestra el jugador que debe jugar, tablero actual, opción para retirarse de la partida y acción a realizar (escoger una amazonas, mover una amazonas, lanzar una flecha)		3 No se muestra el tablero, la opción para retirarse de la partida ni la acción a realizar (0 puntos)	Se cumplen 2 de 4 elementos del nivel logrado (2 puntos)	Se muestra para cada jugador en su turno: (1) Jugador actual (2) Tablero siguiendo el formato del enunciado (Mencionar la simbología y Mostrar las filas (1-10) y columnas (a-j)) y con la última jugada actualizada (3) Opción para retirarse en cualquier momento (4) Acción a realizar (e.g. escoger una amazonas, mover una amazonas, lanzar una flecha, etc) (3 puntos)
Jugada: movimiento + lanzamiento de flecha		7 Se cumplen menos de 4 elementos del nivel logrado (0 puntos)	Se cumplen 4 de los 7 elementos del nivel logrado (4 puntos)	Para cada turno se pide una jugada, la que consiste en movimiento y lanzamiento de flecha. Para esto: (1) Se le pide celda para mover una amazonas (2) Se verifica que la amazonas corresponda al usuario (3) Si el movimiento es válido, decirle al usuario (4) Si el movimiento es inválido, se debe pedir una nueva posición final y dar la razón (5) Pedir celda final de lanzamiento de flecha, considerando como celda inicial la celda final de movimiento (6) Si el lanzamiento es válido, decirle al usuario (7) Si el lanzamiento es inválido, se debe pedir una nueva posición final y dar la razón al usuario

cargar_tablero()	3	Se cumplen menos de 2 elementos del nivel logrado (0 puntos)	Se cumplen 2 de los 3 elementos del nivel logrado (2 puntos)	La función: (1) No recibe argumentos (2) Lee el archivo 'tablero.txt' (3) Retorna el tablero con el formato del enunciado: lista de lista de 4 elementos (3 puntos)
nuevo_tablero()	3	Se cumple menos de 1 elemento del nivel logrado (0 puntos)	Se cumple 1 de los 2 elementos del nivel logrado (2 puntos)	La función: (1) No recibe argumentos (2) Retorna el tablero con el formato del enunciado: lista de lista de 4 elementos con las amazonas en las celdas correspondientes y sin flechas (3 puntos)
movimiento_valido(t,i,f)	4	Se cumplen menos de 2 elementos del nivel logrado (0 puntos)	Se cumplen 2 de los 4 elementos del nivel logrado (2 puntos)	La función: (1) Recibe 3 argumentos (2) Verifica que desde la celda i a la celda f es un movimiento de reina (es horizontal, vertical o diagonal) (3) Verifica que no haya otras amazonas o flechas en el trayecto (4) Retorna True si se puede mover desde i a f, False en caso contrario (4 puntos)

lanzamiento_valido(t,i,f)		4 Se cumplen menos de 2 elementos del nivel logrado (0 puntos)	Se cumplen 2 de los 4 elementos del nivel logrado (2 puntos)	La función: (1) Recibe 3 argumentos (2) Verifica que desde la celda i a la celda f es un movimiento de reina (es horizontal, vertical o diagonal) (3) Verifica que no haya otras amazonas o flechas en el trayecto (4) Retorna True si se puede lanzar una flecha desde i a f, False en caso contrario (4 puntos)
tablero_to_string(t)		3 Se cumplen menos de 2 elementos del nivel logrado (0 puntos)	Se cumplen 2 de los 3 elementos del nivel logrado (2 puntos)	La función: (1) No recibe argumentos (2) Obtiene la información del tablero t (3) Retorna el tablero de forma de string (3 puntos)
guardar_tablero(t)		3 Se cumplen menos de 2 elementos del nivel logrado (0 puntos)	Se cumplen 2 de los 3 elementos del nivel logrado (2 puntos)	La función: (1) No recibe argumentos (2) Obtiene la información del tablero t (3) Guarda esta información en el archivo 'tablero.txt' (3 puntos)

quedan_movimientos(t,c)	4	Se cumplen menos de 2 elementos del nivel logrado (0 puntos)	Se cumplen 2 de los 4 elementos del nivel logrado (2 puntos)	La función: (1) Recibe 2 argumentos (2) Verifica los movimientos posibles (horizontal, vertical o diagonal) desde la celda c (3) Verifica que no haya otras amazonas o flechas en el trayecto (4) Retorna True si se puede realizar al menos un movimiento, False en caso contrario (4 puntos)
perdedor(t)	4	Se cumplen menos de 2 elementos del nivel logrado (0 puntos)	Se cumplen 2 de los 4 elementos del nivel logrado (2 puntos)	La función: (1) Recibe 1 argumento (2) Verifica que al jugador al que le corresponde jugar no le quedan movimientos (3) Retorna True si el jugador no tiene más movimientos, False en caso contrario (4 puntos)
Salir del juego	2	Cuando un jugador ha decidido salir del juego, el juego no se termina	No hay puntaje intermedio	Cuando un jugador sale del juego, se indica esto al usuario y no es posible ingresar acciones (2 puntos)
Verificar ganador al comienzo de cada turno	2	No se cumplen las reglas para decidir quién es ganador (0 puntos)	No hay puntaje intermedio	Se siguen las reglas para definir a un ganador: Si un jugador sale del juego, el otro es ganador. En otro caso, el ganador es el jugador que aún le quedan movimientos por realizar (y a su contrincante no) (2 puntos)

Si el alumno ha escrito como comentario que está optando al bonus, se debe cumplir lo siguiente:

- Tener implementado su solución con POO
- Haber implementado correctamente todas las funcionalidades de la tarea
- Dar una justificación de cómo realizó su solución

BONUS

Asignar (alguna de estas opciones):

* 55 puntos totales (nota 7.3) si la inteligencia del Jugador no humano consiste en moverse siempre tratando de seguir un patrón (e.g. siempre a la derecha, 1 celda)

* 57 puntos totales (nota 7.6) si la inteligencia del Jugador no humano consiste en moverse aleatoriamente dentro de las opciones que tiene de movimiento

* 61 puntos totales (nota 8.0) si la inteligencia del Jugador no humano consiste escoger la mejor opción de movimiento siguiendo algún criterio

Total de puntos tarea 2

52