

## Escala de apreciación

### Desafío 3 - Ejercicios de funciones

<b>Completamente logrado (CL)</b>	Cumple con el criterio de evaluación a cabalidad y sin errores.
<b>Medianamente logrado (ML)</b>	Cumple entre el 50% y el 75% de lo solicitado en el criterio de evaluación.
<b>Por lograr (PL)</b>	Cumple entre el 25% y el 49% de lo solicitado en el criterio de evaluación.
<b>No logrado (NL)</b>	No cumple con el criterio de evaluación o no entrega.

DIMENSIÓN	NIVEL DE LOGRO			
	NL	PL	ML	CL
Transforma correctamente una declaración de función a una función de expresión. El ejercicio debe quedar en un archivo nombrado `1 funcion.js`	0 Puntos	0,25 Puntos	0,5 Puntos	1 Punto
Transforma las siguiente función a una arrow function de una línea. Este ejercicio debe quedar en un archivo llamado `2 arrow.js` [1 punto]	0 Puntos	0,25 Puntos	0,5 Puntos	1 Punto
Entrega el archivo 3 pintar.html donde se modifica la función para que reciba el elemento clickeado de forma de no tener que seleccionarlo nuevamente dentro de la función.	0 Puntos	0,25 Puntos	0,5 Puntos	1 Punto
Modifica el código anterior para poder pasarle un color como argumento a la función pintar. El color debe ser verde (green) por defecto, al hacer clic en el párrafo se debe pasar amarillo como color	0 Puntos	0,25 Puntos	0,5 Puntos	1 Punto
Separa el código en 2 archivos: 3 pintar.html y script.js. El script js debe estar dentro de la carpeta assets/js	0 Puntos	0,25 Puntos	0,5 Puntos	1 Punto

Se guarda en una variable un color dependiendo de la tecla seleccionada, ya sea a, s o d cada letra guarda un color distinto.	0 Puntos	0,5 Puntos	1 Punto	2 Puntos
Los divs de la página cambian al hacerle click al color guardado en la variable	0 Puntos	1 Punto	2 Puntos	3 Puntos
<b>TOTAL</b>				