

Criterio	Descripción	Puntaje Máximo	Puntaje del Estudiante
1. Sessions	Recupera y define correctamente las constantes de la sesión (ej. <code>NUM_ROUNDS</code> , <code>PLAYERS_PER_GROUP</code> , <code>ENDOWMENT</code>).	1.0	
2. Subsession	Completa la clase <code>Subsession</code> de forma correcta (estructura básica o campos requeridos).	1.0	
3. Group	Reconstruye correctamente la clase <code>Group</code> con sus campos necesarios para cálculos (ej. <code>total_contribution</code> , <code>individual_share</code>).	1.0	
4. Participant / Payoff	Completa el cálculo de pagos por jugador en <code>set_payoffs</code> (bucle)	1.0	
5. Organización y limpieza del código	El código está ordenado, sin archivos innecesarios, y cumple con buenas prácticas básicas.	0.5	
6. Evidencias	El estudiante adjunta imágenes de evidencia de la realización de los incisos.	0.5	
Total		5.0	