Primer Obligatorio de Programación II	
Se adjunta una guía orientativa de items a verificar en el obligatorio	o, no es exhaustiva ni los items son equivalentes.
H	December 16 on the ability of a 400% according
Item UML: clases	Descripción: Un obligatorio 100% cumple: El UML entregado contiene todas las clases, sólo del dominio
UML: atributos	Todos los atributos están incluidos y son correctos (visibilidad, formato, tipo)
UML: relaciones	Las relaciones están completas y correctas
	El obligatorio sigue los estándares de codificación y hay comentarios apropiados
Estilo codificación y standards, uso de comentarios	
Nombres de autores en código	Están los nombres de autores en todas las clases Correcta separación de dominio e interfaz
Separación dominio interfaz	
Repetición de código	No se repite código
Presentacion general PDF	Presentación correcta, en único pdf
Carátula	Hay carátula con todos los datos correctos y fotos apropiadas
Ortografia	Correcta, sin faltas
Menú	El menú está completo, incluye opción salir
Registrar jugador	Se puede ingresar los datos completos y se valida unicidad de alias
Configuración juego	Se puede elegir jugadores de lista
	Se puede indicar letra de cada jugador
	Se puede elegir modo test o real
Juego	Modo test: permite ingresar los dados
	Modo real: genera correctamente
	El jugador puede pasar el turno
	El programa hace las validaciones de jugadas (ej. rango orrecto, lugar libre en el tablero, etc.)
	El programa permite reingresar la jugada si es incorrecta
	Permite indicar sólo el dado base y hace la jugada correcta
	Permite elegir dados extra y hace la jugada correcta
	Muestra el tablero correctamente, con colores y bien alineado
	El cálculo del puntaje es correcto en cada jugada y mostrado en pantalla
	Manejo de turnos: alterna y avisa (primer jugador es ROJO, segundo es AZUL)
	Ayuda: muestra cuando hay disponible y está correcta
Ayuda	Ayuda: avisa si no hay opción disponible
Juego - Terminación	Permite terminar con X
	Controla el final por tablero lleno
	Hace cálculo correcto del puntaje final y es mostrado
Danking	Indica resultado de la partida: ganador o empate
Ranking Discipa de interfer en general	Es posible ver el ranking ordenado y completo
Diseño de interfaz en general	Estética, sin faltas, presentación apropiada
Excepciones	Maneja excepciones en general