

Criterio	Descripción	Puntaje
UML		45
Relaciones y diseño general	Diseño general del UML y relaciones entre clases, incluyendo visibilidad y responsabilidades.	10
	Visibilidad de métodos y atributos correcta.	5
	Distribución adecuada de responsabilidades.	5
Elección correcta de diseño para Blanco	Modelado de la clase/interfaz Blanco (las dos de abajo son las alternativas).	máximo 5
	A- Blanco declarado como interfaz.	5
	B- Blanco declarado como clase abstracta con calcularPuntaje como método abstracto.	2
Declaración de los tres tipos de blanco	Diseño correcto de las clases Carton, Metal y Non-Shoot. (Implementan o extienden Blanco)	5
	Carton, Metal y Non-Shoot implementan o extienden Blanco .	3
	Declaración de método estático en Cartón.	2
Implementación adecuada de la interfaz Puntuable	Uso correcto de la interfaz Puntuable (o nombre equivalente) con método calcularPuntaje que recibe el ID del competidor.	5
	Implementación de Puntuable en Torneo y Etapa.	3
	NO implementar Puntuable en Blanco (incorrecto, ya que recibe la cantidad de disparos).	2
TDAs y estructuras	Elección correcta de las estructuras múltiples	15
	ArrayList o Cola de Competidores	2
	Cola de Etapas	2
	ArrayList o Array unidimensional de Blancos	3
	Array bidimensional de puntajes (Blanco x Competidor)	3
	Lista Ordenada para el ranking de resultados	5
Generics	Correcta declaración de los tipos de datos en los Generics.	5
NSPlus	Explotación de métodos	55
Puntuación blancos	Implementación y funcionamiento correcto de los métodos de puntuación en los blancos.	10
	Carton (mayor complejidad lógica interna).	6

	Metal	2
	Non-Shoot	2
Cálculo de puntajes	Explotación métodos para calcular el puntaje.	10
	calcularPuntaje de Etapas	5
	calcularPuntaje de Torneo	5
Lista ordenada	Desarrollo adecuado de los métodos de ordenamiento en ListaOrdenada de Competidores.	5
Procesamiento de los puntajes y generación del ranking	Secuencia completa del procesamiento de puntajes en obtenerResultados	20
	Recorrido correcto de la cola de Etapas usando calcularPuntaje de Torneo, que a su vez usa calcularPuntaje de Etapas, usando centinela y reponiendo siempre las etapas procesadas.	8
	Creación de la lista ordenada local, no como atributo.	2
	Acumulación del puntaje a partir del procesamiento de cada etapa para el competidor.	5
	Devolución de la lista ordenada pero sin mostrarla.	5