


Rúbrica de Evaluación

Actividad: “3 en raya multijugador”




2.º DAM – Programación de Servicios y Procesos

 Evaluación de un servidor concurrente con comunicación mediante sockets y procesos/hilos.




Criterios generales

Criterio	Peso (%)
Funcionalidad básica de servidor	30%
Gestión de procesos/hilos	20%
Comunicación y sincronización	20%
Estructura, modularidad y estilo del código	10%
Documentación y presentación del trabajo	10%
Mejoras opcionales (GUI, BBDD, logs, etc.)	10%




Funcionalidad del servidor

Nivel	Descripción
 Bajo	El servidor se ejecuta pero no gestiona correctamente partidas
 Medio	Gestiona una única partida o tiene errores en emparejamientos
 Alto	Gestiona correctamente múltiples partidas con emparejamiento dinámico




Gestión de procesos / hilos

Nivel	Descripción
 Bajo	No usa hilos ni procesos; todo en un único flujo
 Medio	Usa hilos/procesos pero con errores de aislamiento o rendimiento
 Alto	Cada partida se gestiona de forma independiente y eficiente




Comunicación y sincronización

Nivel	Descripción
 Bajo	Comunicación limitada o bloqueante sin control de turnos
 Medio	Comunicación básica con lógica funcional mínima de turnos
 Alto	Flujo robusto entre clientes y servidor; turnos sincronizados




Modularidad y estilo del código

Nivel	Descripción
 Bajo	Código desorganizado, sin reutilización ni comentarios
 Medio	Estructura básica con algunas clases/métodos reutilizables
 Alto	Código limpio, modular, con buena organización y comentado

Documentación y presentación

Nivel	Descripción
 Bajo	No hay explicaciones ni pruebas visibles
 Medio	Presenta capturas y explicación básica del funcionamiento
 Alto	Incluye diagrama, capturas, explicación técnica y ampliaciones

Mejoras opcionales

Nivel	Descripción
 Bajo	Solo funcionalidades mínimas
 Medio	Añade logs o estadísticas básicas
 Alto	Añade GUI, persistencia, gestión de salas, o mejora la experiencia de usuario

✅ Evaluación final

✓ Se valorará que el alumnado:

- Implemente un servidor concurrente funcional
- Sepa manejar **procesos e hilos** para múltiples partidas
- Gestione correctamente la **comunicación cliente-servidor**
- Presente el trabajo con profesionalidad y claridad

🎮 ¡Construye una red de juego segura, funcional y escalable!