**Lista de cotejo para evaluación del proyecto de**

**Programación de Aplicaciones**

Esta es la forma de evaluar el proyecto final, el cual deberá ser entregado el día y hora acordado con el grupo durante la semana 13 en un CD grupal. Además de mostrar su funcionamiento, deberá explicar el código del mismo y entregar un reporte impreso donde se documente el proceso de realización.

A continuación se presenta la forma de evaluación, en ella se toma un total de 17 elementos distribuidos en 3 categorías. De estos puntos, se marca en cada uno si el equipo cumple satisfactoriamente con lo establecido o no lo cumple. Las categorías son:

* Funcionalidad – Revisión del funcionamiento e interfaz del programa [4].
* Codificación – Revisión del código bajo convenciones establecidas [8].  Documentación – Revisión del documento que sustenta el proyecto [5].

|  |
| --- |
| **Academia de Desarrollo de Software** |

Para obtener una evaluación **Aceptable** en el proyecto, debe acumular 26 puntos o más y para obtener **Sobresaliente**, debe acumular más de 31 puntos y tener máximo 3 elementos deficientes.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **#** | **Elemento** | **Condición** |
| ***A*** | ***Funcionalidad*** | ***Este aspecto sirve para evaluar todo lo relacionado con la forma en que el usuario trabaja o interactúa con el programa.*** |
| 1 | Presentación | Utiliza elementos gráficos atractivos que permiten al usuario sentirse cómodo y con ganas de utilizar la aplicación. Es una interfaz balanceada en contenido y contraste de colores, imágenes, controles y texto. (TONY BB) |
| 2 | Interacción | Contiene una variedad de controles e información necesarios para que el usuario sepa lo que el programa espera que haga y de cómo realizar dichas actividades. |
| 3 | Eventos | Utiliza distintos tipos de eventos, tanto del usuario como automáticos, para responder a las actividades que el usuario realiza en la interfaz. . (Liz BB) |
| 4 | Resultados | Todas las actividades que el usuario realiza tienen algún tipo de reacción sobre la apariencia de la aplicación o sobre el funcionamiento de la misma. Además de tener mensajes personalizados para el manejo de errores y excepciones. . (Liz BB) |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **#** | | **Elemento** | | **Condición** | | |
| ***B*** | | ***Codificación*** | | ***Este aspecto sirve para evaluar todo lo relacionado con el desarrollo del proyecto en el lenguaje Java SE.*** | | |
| 1 | | Comentarios | | Contiene comentarios importantes para establecer el uso de los atributos y la funcionalidad de los métodos de cada clase, además de referenciar algunas actividades de la ejecución del programa y de las versiones de código. Además de la creación del sitio web de documentación generado con *Javadoc*. . (Liz BB) | | |
| 2 | | Convenciones | | Respeta las convenciones o estándares de codificación, establecidos por el lenguaje, en la declaración de clases, nombres de los elementos, tabulaciones y uso de delimitadores. . (Liz BB) | | |
| 3 | | Estructura | | La aplicación está basada en el diagrama de clases establecido en el documento, respetando los aspectos de implementación de interfaces y uso de herencia, además de estar correctamente encapsuladas (atributos privados, constructor por defecto, *setters&getters*, etc.). . (TONY y LIZ BB) | | |
| **Academia de Desarrollo de Software** | | | | | | |  | |
|  | | **#** | | **Elemento** | | **Condición** | | |
| 4 | | Organización | | Crea paquetes de clases e interfaces para organizar su código en pequeños subsistemas ya sea por funcionalidad, por relaciones, nivel de abstracción u otro. | | |
| 5 | | Interacción con base de datos | | Establece un pool de conexiones con la base de datos para almacenar y modificar la información solicitada bajo un esquema normalizado. | | |
| 6 | | Uso de patrones de diseño | | Contiene las clases, interfaces y relaciones establecidas por los patrones de diseño elegidos, con la funcionalidad esperada. Debe implementar al menos un patrón de diseño de cada categoría. . (TONY y LIZ BB) | | |
| 7 | | Mejoras internas | | Utiliza clases y/o paquetes de una *biblioteca de seguridad de datos* o usa de distintos tipos de *expresiones lamba* para mejorar la funcionalidad interna de la aplicación. . (TONY BB) | | |
| 8 | | Mejoras externas | | Utiliza clases y/o paquetes de una *biblioteca de concurrencia* o de una biblioteca para *material design* que le permitan mejorar los servicios al usuario. (TONY y LIZ BB) | | |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **#** | **Elemento** | **Condición** |
| ***C*** | ***Documentación*** | ***Este aspecto sirve para evaluar todo lo relacionado con el contenido del documento que sustenta el desarrollo del proyecto.*** |
| 1 | Portada | Tiene un formato profesional y atractivo, contiene los datos del proyecto, de los integrantes del equipo de desarrollo y de la entrega. |
| 2 | Definición del problema | Describe detalladamente cual es el problema que se quiere resolver haciendo énfasis en el funcionamiento y resultados esperados. *(1 página)*  Además del diccionario de datos de la BD normalizada. *(1 página)* |
| 3 | Diagrama de clases y paquetes | Contiene uno o varios diagramas de paquetes y clases para mostrar la organización completa del código de la aplicación, los cuales deben incluir la estructura de los patrones de diseño y todas las clases e interfaces deben especificar las relaciones entre ellas, sus atributos y métodos. Usar una herramienta especializada en diseño UML. *(1-3 páginas)* (TONY y LIZ BB) |
| 4 | Justificación del patrón de diseño | Contiene por cada patrón de diseño elegido, una justificación del porqué de su elección, descripción de dónde se utilizó y el diagrama final. *(1 página por patrón)* |
| 5 | Manual de usuario | Todas las instrucciones necesarias para instalar y ejecutar la aplicación, además de las guías necesarias para saber cómo interactuar con la interfaz gráfica. (TONY BB) |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Proyecto** |  |  |  |  | **Número** | **Fecha de revisión** |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Integrante** |  |  |  |  | **Aportación (%)** | **Firma** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Elemento** |  | **D** | **A** | **S** | **Evaluación** | |
| Funcionalidad | 4 |  |  |  |  | |
| Codificación | 8 |  |  |  | **Puntaje** | |
| Documentación | 5 |  |  |  | / 35 | |