

<b>NOMBRE Y APELLIDOS:</b>			<b>FECHA: 25-08-2023</b>		
<b>DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ</b>			<b>NOTA:</b>		
<b>(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.</b>			<b>Nº CURSO: 22-35/008902</b>		
MF:	0492	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE:	UA2	Duración:	3 h
UF:	1844				
PRÁCTICA Nº:	E2				
<b>DENOMINACIÓN: Principios de la orientación a objetos</b>					
<p><b><u>DESCRIPCIÓN</u></b></p> <p>1.- El alumno de forma individual deberá en base a la planificación realizada en la prueba E1 de la UF1844, realizar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptar la documentación basándose en las herramientas vistas en clase (Framework), tomando como referencia la programación por componentes del FrameWork de desarrollo.</li> <li>• Crear el proyecto de aplicación con sus componentes definido en la documentación.</li> <li>• Incluir el documento creado para la planificación de la aplicación en formato .md dentro del directorio raíz del proyecto.</li> </ul> <p>Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github. La práctica se realizará de manera individual.</p> <p><b><u>MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipo informático.</li> <li>- Aplicación Visual Code Studio instalada en el equipo.</li> <li>- Navegadores actualizados</li> </ul> <p><b><u>PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR</u></b></p> <p><i>Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fijará los objetivos de la práctica.</li> <li>- Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes.</li> <li>- Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica.</li> <li>- Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma.</li> </ul> <p>Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.</p> <p>Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.</p>					

ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA	
Resultados a comprobar	Indicadores de logro
<p>1. Crea objetos, clases y métodos adecuados a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de programación orientados a objetos.</p> <p>Conforme el criterio de evaluación CE 1.2</p>	1.1 Crea objetos adecuados a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de programación orientados a objetos
	1.2 Crea clases adecuadas a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de programación orientados a objetos
	1.3 Crea métodos adecuados a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de programación orientados a objetos

### Sistema de valoración

#### Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

#### Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos

## SUPUESTO PRÁCTICO

1.- El alumno de forma individual deberá en base a la planificación realizada en la prueba E1 de la UF1844, realizar lo siguiente:

- Adaptar la documentación basándose en las herramientas vistas en clase (Framework), tomando como referencia la programación por componentes del Framework de desarrollo.
- Crear el proyecto de aplicación con sus componentes definido en la documentación.
- Incluir el documento creado para la planificación de la aplicación en formato .md dentro del directorio raíz del proyecto.

Pegar en este Archivo el resultado de la prueba y convertir en pdf. Enviar o Subir a Github.

La práctica se realizará de manera individual.

## Ejemplo:

- Interacción del usuario:
  - A través de botones en la parte superior – derecha:
    - Botón 1 – Acceder
    - .
    - .
    - .
  - A través de formularios de pedidos donde se recogerán los siguientes datos
    - Formulario de pedido
      - Nombre
      - Correo electrónico
      - Teléfono
    - Formulario de consulta
    - .
    - .
    - .

## [App.html](#)

```
<app-header></app-header>  
<router-outlet></router-outlet>
```

## [App.ts](#)

```
import { Component } from '@angular/core';  
  
@Component({  
  selector: 'app-root',  
  templateUrl: './app.component.html',  
  styleUrls: ['./app.component.css']  
})  
export class AppComponent {  
  title = 'Proyecto';  
}
```

### SISTEMAS DE VALORACIÓN MF 0492\_3 – UF1844 – E2

RESULTADOS A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDAS		
<p>2. Crea objetos, clases y métodos adecuados a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de programación orientados a objetos.</p> <p>Conforme el criterio de evaluación CE 1.2</p>	Crea objetos adecuados a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de programación orientados a objetos	- Crea objetos adecuados a la funcionalidad del componente software entre un 75% y 100%	B	40
		- Crea objetos adecuados a la funcionalidad del componente software entre un 50 % y 75%	R	20
		- Crea objetos adecuados a la funcionalidad del componente software por debajo de un 50 %	M	0
	Crea clases adecuadas a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de programación orientados a objetos	- Crea clases adecuadas a la funcionalidad del componente software entre un 75% y 100%.	B	30
		- Crea clases adecuadas a la funcionalidad del componente software entre un 50% y 75%.	R	15
		- Crea clases adecuadas a la funcionalidad del componente software por debajo de un 50%.	M	0
	Crea métodos adecuados a la funcionalidad del componente software a desarrollar utilizando lenguajes de programación orientados a objetos	- Crea métodos adecuados a la funcionalidad del componente software entre un 75% y 100%.	B	30
		- Crea métodos adecuados a la funcionalidad del componente software entre un 50% y 75%.	R	15
		- Crea métodos adecuados a la funcionalidad del componente software por debajo de un 50%.	M	0
	<b>Valor mínimo exigible: 50</b>	<b>Valor máximo: 100</b>		