

EXAMEN PARCIAL

APELLIDOS Y NOMBRES	Velazco Yana Andrea del Rosario		
CURSO	Programación para Dispositivos Móviles	SEMESTRE	Sexto
DOCENTE	Josue Miguel Flores Parra	FECHA: 15 - 10 - 2024	
DURACIÓN	3 horas.		

Rúbrica para Examen Parcial.

Criterio y descripción	Cumple	Cumple con Observaciones	No cumple
1.WelcomeFragment (Interfaz de bienvenida) <ul style="list-style-type: none"> La pantalla de bienvenida tiene una explicación clara del juego, el propósito y un botón para comenzar. Diseño atractivo. El botón de inicio navega correctamente al QuestionFragment. 	4	2	0
2.QuestionFragment (Visualización de preguntas) <ul style="list-style-type: none"> Las preguntas se cargan de forma dinámica desde una lista o arreglo. Cada pregunta es diferente a la anterior. Cada pregunta tiene varias opciones de respuesta (RadioButton o CheckBox). Al seleccionar una respuesta, el juego navega correctamente hacia el AnswerFragment. 	6	3	0
3.AnswerFragment (Retroalimentación de respuestas) <ul style="list-style-type: none"> El fragmento indica claramente si la respuesta seleccionada es correcta o incorrecta. Proporciona una explicación clara y útil sobre la respuesta correcta. 	4	2	0
4.Flujo completo del juego <ul style="list-style-type: none"> El juego fluye correctamente entre varias preguntas, actualizando la vista para cada nueva pregunta hasta completar todas. Al final del juego, se muestra la puntuación total obtenida basada en las respuestas correctas. Además, existe una opción para reiniciar el juego y comenzar de nuevo. 	4	2	0

5.Aspectos técnicos adicionales	<ul style="list-style-type: none">● El manejo del ciclo de vida de los fragmentos es adecuado. El juego no pierde estado ni presenta problemas de navegación al rotar la pantalla, etc.●El código está bien estructurado, organizado y comentado cuando es necesario. Usa correctamente los principios de Kotlin.● Implementar alguna funcionalidad extra (barra de progreso, temporizador, etc.)	2	1	0
Total				