|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y DE LA COMUNICACIÓN** |  |

**NOTA**

|  |
| --- |
| **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)** | * 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)** | ● 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)** | ● 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** | ● 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** | ● 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** | |  | | |