

## **EVALUACIÓN 1**

**ASIGNATURA: PGY2121 – DESARROLLO DE SOFTWARE**

**PROFESOR:**

**SECCIÓN:**

<b>PUNTAJE MÁXIMO</b>	<b>27 puntos</b>	<b>NOTA</b>
<b>PUNTAJE OBTENIDO</b>		
<b>FECHA</b>		
<b>DURACIÓN</b>	<b>120 minutos</b>	

### **INDICACIONES GENERALES**

La nota 4,0 se obtiene logrando un 60% del puntaje total.

Cuando termine la evaluación, comprima la carpeta donde ha dejado los trabajos de la prueba y siga las instrucciones del docente.

### **ENUNCIADO**

Una empresa que realiza eventos, se encuentra en una etapa de modernización de sus procesos, por lo cual ha decidido contratar sus servicios para que desarrolle un sistema que permita almacenar la información de los clientes y los eventos a realizar.

Para agendar un evento se requiere información básica del cliente y del evento. Considere que el cliente tiene un evento.

Determine 5 atributos para el cliente y 5 atributos para el evento (como mínimo), que permitan guardar la información del evento que realizará un cliente. Debe aplicar colaboración y además debe cumplir con los siguientes requerimientos del cliente:

- Debe existir un método que permita mostrar la información del evento.
- Debe existir un método que permita realizar un descuento al evento, dependiendo del cliente y del valor. Si el cliente es nuevo o el evento tiene un costo de \$1.000.000 mínimo, se aplicará un descuento de x%.
- Debe existir un método que permita enviar un correo recordatorio al cliente un día antes del evento.

Implemente las siguientes reglas de negocio:

- La fecha de fin del evento debe ser mayor o igual que la fecha de inicio del evento.
- El cliente puede ser nuevo (N) o antiguo (A).
- El precio del evento debe ser superior a los \$150.000.
- El nombre del cliente y del evento no deben ser vacíos.



Además, ambas clases deben tener los siguientes métodos implementados: constructores, accesadores y mutadores.

Desde una clase que contiene el main debe contener un menú que permita:

- Crear un evento a un cliente
- Mostrar la información del evento.
- Realizar un descuento a un cliente.

Recordar que se debe programar en java aplicando todas las convenciones aprendidas en clases y **encapsulando** la clase.

**CREAR LA CARPETA NombreApellido EN EL DISCO DE RESPALDO:, DENTRO DE ELLA CONSTRUIR SU PROYECTO. NO OLVIDE COLOCAR SU NOMBRE EN EL COMENTARIO JAVADOC CORRESPONDIENTE.**

## Rúbrica

PGY2121

Desarrollo de Software

Sigla	Leyenda
TL	TOTALMENTE LOGRADO
ML	MEDIANAMENTE LOGRADO
PL	PARCIALMENTE LOGRADO
NL	NO LOGRADO

Aspectos a Evaluar	TL 3	ML 2	PL 1	NL 0	Ptos
1) Identifica correctamente los atributos de las clases	Identifica y define correctamente los atributos de las clases con los tipos de datos adecuados (primitivos y referenciados) y encapsulando los atributos	Define la mayoría de los atributos (considerando el tipo referenciado) con los tipos de datos correctos y encapsulando los atributos	Define sólo la mitad de los atributos	No define los atributos	
2) Definir correctamente los métodos constructores, accesadores y mutadores de las clases	Define correctamente los constructores, accesadores y mutadores	Define los constructores, accesadores y mutadores con pequeños errores	Define los constructores, accesadores y mutadores con varios errores	No define los métodos	
3) Definir el primer método customer	Define correctamente el método customer	Define el método customer con pequeños errores	Define el método customer con varios errores	No define el método customer	
4) Definir el segundo método customer	Define correctamente el método customer	Define el método customer con pequeños errores	Define el método customer con varios errores	No define el método customer	
5) Definir el tercer método customer	Define correctamente el método customer	Define el método customer con pequeños errores	Define el método customer con varios errores	No define el método customer	
6) Definir las reglas de	Define correctamente las	Define las reglas de negocio con	Define las reglas de negocio con	No define las reglas de	

negocio	reglas de negocio	pequeños errores	varios errores	negocio	
7) Definir el main	Define el main correctamente, crea los objetos y el menú	Define el main, crea los objetos y el menú con pequeños errores	Define el main, crea los objetos y el menú con varios errores	No define el main	
8) Invocar a métodos del main	Invoca a los tres métodos del main en forma correcta	Invoca a dos métodos del main en forma correcta	Invoca a un método del main en forma correcta	No invoca a métodos del main	
9) Convenciones	Utiliza las convenciones: nombres correctos de clases, atributos, métodos, comentarios e indentación	Utiliza la mayoría de las convenciones	Utiliza algunas de las convenciones	No utiliza convenciones	

Puntajes	Nota
Puntaje Total: 27	7.0
Puntaje: 16	4.0

Puntaje	Nota	Puntaje	Nota	Puntaje	Nota
0.0	1.0	10.0	2.9	20.0	5.1
1.0	1.2	11.0	3.0	21.0	5.3
2.0	1.4	12.0	3.2	22.0	5.6
3.0	1.6	13.0	3.4	23.0	5.9
4.0	1.7	14.0	3.6	24.0	6.2
5.0	1.9	15.0	3.8	25.0	6.4
6.0	2.1	16.0	4.0	26.0	6.7
7.0	2.3	17.0	4.2	27.0	7.0
8.0	2.5	18.0	4.5		
9.0	2.7	19.0	4.8		