Rúbrica:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| RA 1: Reconoce la estructura de un programa informático, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado. | No lo reconoce | Reconoce alguna parte | Reconoce los elementos en momentos puntuales | Los reconoce en casi todas las circunstancias pero falla puntualmente | Reconoce todos los elementos y relaciona los elementos de forma coherente y utiliza los elementos del lenguaje. Pero falla puntualmente | Reconoce todos los elementos y relaciona los elementos de forma coherente y utiliza los elementos del lenguaje. | Reconoce todos los elementos siempre y sabe distinguirlos en cualquier circunstancia |
| 0 | 0.2 | 0.4 | 0.5 | 0.6 | 0.7 | 0.8 |
| RA 2: Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos. | No lo hace | Asimila algún concepto | Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos. Con algún fallo muy pero grave. | Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos. Con algún fallo pero grave. | Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos. Con algún fallo pero no grave. | Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos. Pero falla puntualmente. | Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos. Lo realiza en todos los casos. |
| 0 | 0.2 | 0.4 | 0.5 | 0.6 | 0.7 | 0.8 |
| RA 3: Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje. Crea una clase consistente y utilizable. | No lo hace | Realiza algunos elementos | Realiza parte de lo encomendado, pero tiene bastantes déficit en la infraestructura realizada. | Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje. Crea una clase consistente y utilizable. Con errores muy graves | Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje. Crea una clase consistente y utilizable. Con algún error grave | Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje. Crea una clase consistente y utilizable. Con errores que no son graves | Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje. Crea una clase consistente y utilizable. De forma eficiente y correcta. |
| 0 | 0.3 | 0.5 | 0.6 | 0.8 | 1 | 1.2 |
| RA4: Desarrolla programas organizados en clases analizando y aplicando los principios de la programación orientada a objetos | No tiene | Crea algún componente de OO, Constructores, atributos, clases. Pero su funcionalidad no es correcta | Crea componentes con lógica y atributos, constructores, métodos o clases correctos, pero faltan elementos | Crea componentes con lógica y atributos correctos y los utiliza correctamente | Desarrolla programas con todos los conocimientos de OO pero no son totalmente correctos | Desarrolla programas con todos los conocimientos de OO | Desarrolla programas con todos los conocimientos de OO y con lógica correcta y utilizando la estructura de capas correcta. |
| 0 | 0.5 | 0.75 | 1 | 1.5 | 1.8 | 2 |
| RA5. Realiza operaciones de entrada y salida de información, utilizando procedimientos específicos del lenguaje y librerías de clases. | No tiene | No tiene prácticamente nada de entrada de datos y estructuras. | Tiene algunos elementos de entrada de datos y estructuras. | Las entradas y salidas de datos son correctas pero sus estructuras no, o viceversa | Algunas de las entradas y salidas de datos son completamente correctas o algunas de las estructura para realizarlas son adecuada | Algunas de las entradas y salidas de datos son completamente correctas y algunas de las estructura para realizarlas son adecuada | Todas las entradas y salidas de datos son completamente correctas y la estructura para realizarlas es la adecuada |
| 0 | 0.5 | 0.75 | 1 | 1.2 | 1.3 | 1.5 |
| RA6.Escribe programas que manipulen información seleccionando y  utilizando tipos avanzados de datos. | No tiene | Prácticamente no utiliza ninguna estructura | Utiliza alguna estructura adecuada | Utiliza las clases necesarias para montar la información en las listas desplegables o en las tablas o en la recogida de información de bbdd y de fichero o la estructura es la adecuada. | Utiliza las clases necesarias para montar la información en las listas desplegables y en las tablas, en la recogida de información de bbdd y de fichero y la estructura es la adecuada y pero no lo realiza esporádicamente | Utiliza las clases necesarias para montar la información en las listas desplegables y en las tablas, en la recogida de información de bbdd y de fichero y la estructura es la adecuada y pero no lo realiza en todos los casos. | Utiliza las clases necesarias para montar la información en las listas desplegables y en las tablas, en la recogida de información de bbdd y de fichero y la estructura es la adecuada y además lo realiza en todos los casos. |
| 0 | 0.5 | 0.75 | 1 | 1.2 | 1.3 | 1.5 |
| RA7. Desarrolla programas aplicando características avanzadas de los  lenguajes orientados a objetos y del entorno de programación. | No tiene | Realiza algún elemento | Tiene algunos elemento s correctos | Crea parte de la estructura de interfaz utilizando javafx, pero le falta funcionalidad, o elementos | Utiliza correctamente en algunos casos los elementos de herencia proporcionados por javafx y es capad de utilizar su estructura para montar adecuadamente la interfaz y sus elementos característicos, así como su estructura es la adecuada. | Utiliza correctamente los elementos de herencia proporcionados por javafx y es capad de utilizar su estructura para montar adecuadamente la interfaz y sus elementos característicos, así como su estructura es la adecuada. | Utiliza correctamente en todos los casos los elementos de herencia proporcionados por javafx y es capad de utilizar su estructura para montar adecuadamente la interfaz y sus elementos característicos, así como su estructura es la adecuada. |
| 0 | 0.2 | 0.3 | 0.6 | 0.8 | 1 | 1.2 |
| RA8. Utiliza bases de datos orientadas a objetos, analizando sus  características y aplicando técnicas para mantener la persistencia de  la información.  RA9. Gestiona información almacenada en bases de datos relacionales  manteniendo la integridad y consistencia de los datos. | No tiene | No tiene prácticamente nada realizado. | Tiene, pero no es correcta del todo | Tiene casi todo correcto, pero le falta algo en la estructura de clases, o trae demasiada información de la base de datos, o no inserta | Tiene casi todo correcto, le falta algo en la estructura de clases, o información de la base de datos, o no inserta | La recuperación de datos es correcta y la inserción de datos, pero la estructura no está correcta, le falta algunas cosas. | Esta correcta, toda la estructura de recuperación y acceso a los datos |
| 0 | 0.2 | 0.3 | 0.5 | 0.6 | 0.8 | 1 |