Reporte de Evaluación - Fork de GitHub

Información General

Estudiante: Estudiante desconocido Repositorio: Cristiandu12/act_b1_s7 Fecha de evaluación: 5/10/2025, 10:48:03 Evaluado por: Sistema de Evaluación Masiva

Resumen de Calificaciones

Calificación general: 0.0/5.0 Actividades completadas: 0/4 Porcentaje de completitud: 0.0%

Detalle de Actividades

| # | Descripción | Archivo | Encontrado | Calificación |
|---|--|--|------------|--------------|
| 1 | SISTEMA TIENDA - Ejercicio 1: Implementa | src/main/java/com/example/Main.java | Sí | 0.0 |
| 2 | CLASE PADRE - Ejercicio 2: Implementa la | src/main/java/com/example/Producto. java | Sí | 0.0 |
| 3 | CLASE HIJA ALIMENTICIO - Ejercicio 3: Im | src/main/java/com/example/Producto Alimenticio.java | Sí | 0.0 |
| 4 | CLASE HIJA ELECTRONICO - Ejercicio 4: Im | src/main/java/com/example/Producto Electronico.java | Sí | 0.0 |

Retroalimentación Detallada

Actividad 1: SISTEMA TIENDA - Ejercicio 1: Implementa la clase SistemaTienda para probar el sistema completo. INDICACIONES: 1) Crear inventario diverso con productos electrónicos y alimenticios, 2) Crear ProductoElectronico laptop importada con 24 meses garantía, 110V, precio base \$2,500,000, stock 5 unidades, 3) Crear ProductoElectronico celular con parámetros específicos, 4) Crear ProductoAlimenticio leche refrigerada con 5 días para vencer, precio base \$4,500, stock 20 unidades, 5) Crear ProductoAlimenticio pan con parámetros específicos, 6) Probar venta exitosa y fallida por falta de stock, 7) Calcular precios usando métodos específicos de cada clase, 8) Probar reabastecimiento de inventario, 9) Verificar compatibilidad de voltaje, 10) Comparar precio base vs precios específicos, 11) Demostrar funcionalidades únicas de cada tipo.

Archivo esperado: src/main/java/com/example/Main.java

Estado: Archivo encontrado

Calificación: 0.0/5.0 Retroalimentación:

El archivo Main.java solo contiene un 'Hello world!' y no implementa ninguna de las funcionalidades requeridas para el sistema de tienda. La actividad no se ha resuelto en absoluto.

Actividad 2: CLASE PADRE - Ejercicio 2: Implementa la clase base Producto con atributos protegidos y métodos obligatorios. INDICACIONES: 1) Declarar atributos protegidos: String nombre, double precioBase, String codigo (formato PROD-XXXX), int cantidadStock, String categoria, boolean activo, 2) Constructor: public Producto(String nombre, double precioBase, String codigo, int cantidadStock, String categoria), 3) Getters y setters con validaciones: setPrecioBase() solo acepta valores > 0, setCantidadStock() solo acepta valores >= 0, setCodigo() debe seguir formato PROD-XXXX, 4) Método calcularPrecioFinal(): calcular precio base + IVA (19%), retornar precioBase * 1.19, 5) Método hayStock(int cantidad): verificar cantidadStock >= cantidad Y producto activo, 6) Método vender(int cantidad): verificar stock con hayStock(), reducir cantidadStock si hay stock, mostrar mensajes apropiados, 7) Método reabastecer(int cantidad): sumar Gamticiad al Stock, an Tostrari mensaje de reabastecimiento, 8) Método calcularDescuento(): retornar Oto em 1 de 2 clase padre.

Archivo esperado: src/main/java/com/example/Producto.java

Actividad 3: CLASE HIJA ALIMENTICIO - Ejercicio 3: Implementa Producto Alimenticio que herede de Producto con atributos y métodos específicos. INDICACIONES: 1) Usar extends Producto para heredar, 2) Atributos adicionales: boolean refrigerado, String lote, int diasParaVencer, 3) Constructor que llame a super() con parámetros de clase padre, 4) Método calcularPrecioAlimenticio(): obtener precio con IVA usando calcularPrecioFinal(), si refrigerado agregar 8% sobre precioBase, calcular descuento con calcularDescuentoVencimiento(), aplicar descuento, 5) Método calcularDescuentoVencimiento(): si diasParaVencer <= 3 retornar 0.50, si <= 7 retornar 0.30, si <= 15 retornar 0.15, otros casos 0.0, 6) Método estaProximoAVencer(): retornar true si diasParaVencer <= 7, 7) Método estaVencido(): retornar true si diasParaVencer <= 0, 8) Método obtenerEstadoFrescura(): retornar VENCIDO, URGENTE, PRÓXIMO A VENCER, CONSUMIR PRONTO o FRESCO según días, 9) Método calcularPerdidaPorVencimiento(): si vencido retornar precioBase * cantidadStock, sino 0.0.

Archivo esperado: src/main/java/com/example/ProductoAlimenticio.java

Estado: Archivo encontrado

Calificación: 0.0/5.0 Retroalimentación:

La clase `ProductoAlimenticio` está vacía. No implementa la herencia desde la clase `Producto` ni los atributos y métodos requeridos por la descripción de la actividad.

Actividad 4: CLASE HIJA ELECTRONICO - Ejercicio 4: Implementa Producto Electronico que herede de Producto con atributos y métodos específicos. INDICACIONES: 1) Usar extends Producto para heredar, 2) Atributos adicionales: int garantiaMeses, String marca, double voltaje, boolean esImportado, 3) Constructor que llame a super() con parámetros de clase padre, 4) Método calcularPrecioElectronico(): obtener precio con IVA usando calcularPrecioFinal(), si esImportado agregar impuesto 5% sobre precioBase, calcular descuento con calcularDescuentoGarantia(), aplicar descuento, 5) Método calcularDescuentoGarantia(): si garantiaMeses >= 24 retornar 0.10, si >= 12 retornar 0.05, otros casos 0.0, 6) Método esGarantiaExtendida(): retornar true si garantiaMeses > 12, 7) Método calcularCostoGarantia(): retornar precioBase * 0.02 * garantiaMeses, 8) Método esCompatibleVoltaje(double voltajeLocal): calcular diferencia absoluta con Math.abs(), retornar true si diferencia <= 10% del voltajeLocal.

Archivo esperado: src/main/java/com/example/ProductoElectronico.java

Estado: Archivo encontrado

Calificación: 0.0/5.0 Retroalimentación:

La clase ProductoElectronico está vacía. No implementa la herencia de la clase Producto, ni los atributos y métodos requeridos en la descripción de la actividad.

Resumen General

Necesita mejorar. Completó 0/4 actividades (0%) con una calificación promedio de 0.0/5. Se recomienda revisar los conceptos fundamentales.

Recomendaciones

- Revisar y mejorar las actividades con calificación baja
- Enfocarse en mejorar la documentación y comentarios del código
- Aplicar mejores prácticas de programación