|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Proyecto final de programación en C# | | | |
| **Aspectos Observables (Proyecto)** | **Si** | **No** | **Ptos.** |
| 1. El software implementado refleja el diseño en UML. |  |  | 7 |
| 1. El código está escrito es inglés y los elementos públicos del código están documentados como corresponde |  |  | 7 |
| 1. Utiliza técnicas de programación orientada a objetos (herencia, polimorfismo sobrecarga) |  |  | 7 |
| 1. El código está correctamente encapsulado (manejo de namespaces y niveles de accesibilidad: public, protected, internal, private, static) |  |  | 7 |
| 1. El UI se encuentra correctamente validado (Ej: Los campos numéricos solo reciben números) |  |  | 7 |
| 1. Los datos son persistidos correctamente utilizando alguna técnica de persistencia (Base de datos, archivos, XML) |  |  | 7 |
| 1. El diseño permite la reutilización de métodos mediante técnicas de programación orienta a objetos |  |  | 7 |
| 1. Se implementaron delegados y eventos |  |  | 7 |
| 1. El UI es responsive y visualmente coherente con el display del ordenador |  |  | 7 |
| 1. Se utilizaron técnicas aprovechando las características del paso por referencia de la programación orientada a objetos |  |  | 7 |
| **Aspectos Observables (Clases)** | | | |
| 1. Se utilizó githuh y tortoiseGit para la integración del proyecto |  |  | 10 |
| 1. Se utilizaron técnicas de branching |  |  | 10 |
| 1. Se utilizaron técnicas de serialización para el almacenamiento de datos |  |  | 10 |
| 1. Se cumplieron con las tareas e investigaciones asignadas durante las clases |  |  | 10 |