



FULL STACK JR.

RÚBRICA DEL PROYECTO GRUPAL DE MITAD DE PERIODO

Coach:	Ing. María Calona	Sección	BOOTCAMP	Fecha de entrega
Tipo proyecto	Proyecto Grupal	FSJ-10	FSJ	10/03/2023
Modalidad	Virtual			

OBJETIVO

Plantear a los integrantes del bootcamp Full Stack Jr. 2, el desarrollo de una aplicación de software, en la cual se apliquen temas vistos a lo largo del curso, de manera que permita evaluar los conocimientos y habilidades adquiridas por cada uno de los integrantes.

INDICACIONES

- ✦ Los integrantes del bootcamp, se organizarán en equipos de 5 integrantes, mínimo 3 integrantes.
- ✦ Todos los grupos desarrollarán la misma aplicación.
- ✦ El coach solicitará a los equipos de trabajo dos revisiones de avance de la aplicación. ✦ La evaluación de la aplicación se dividirá en dos porcentajes de evaluación.
 - La aplicación implemento todos los conocimientos a evaluar: **60%** ○
 - La aplicación funciona correctamente y hace lo que debe hacer: **40%**

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN A DESARROLLAR

Crear una calculadora de conversión de unidades de medida, desarrollada en lenguaje PHP, haciendo uso de los conocimientos adquiridos a lo largo del bootcamp.

PUNTOS DE EVALUACIÓN (60%)

1. Debe aplicar la Programación Orientada a Objetos. (40%)
 - a. Clases y encapsulamiento.
 - b. Abstracción
 - c. Herencia (Por lo menos una)
 - d. Polimorfismo (Sobrecarga de métodos).
2. Debe aplicar al menos 3 estructuras de control distintas. (30%)
3. Debe aplicar al menos 3 principios SOLID. (30%) Se sugieren los siguientes principios:
 - a. S = Single Responsibility Principle (SRP)
 - b. O = Open/Closed Principle (OCP)
 - c. L = Liskov Substitution Principle (LSP)

CORRECTO FUNCIONAMIENTO DE LA APLICACIÓN (40%)

1. Conversión de unidades de medida: (10%)
 - a. Debe poder convertir por lo **menos cinco** unidades de medida de los siguientes tipos: •
Longitud



- Masa
 - Volumen
 - Datos
 - Moneda
 - Tiempo
2. La aplicación debe contar con todas las validaciones que impidan errores inesperados ocasionados por el usuario de la aplicación. (10%)
 3. El sistema debe de ser amigable con el usuario, permitiendo que este pueda ser intuitivo y fácil de usar. (10%)
 4. La aplicación debe funcionar correctamente y sin presentar errores. (10%)

SEGUIMIENTO DEL AVANCE DEL DESARROLLO DE LA APLICACIÓN

N°	Revisión	Fecha
1	Revisión	Viernes 3/03/2023
2	Fecha presentación	Lunes 10/03/2023

