



Hoja de Calificación Práctica 3

Fecha Calificación: ____/____/____

Nombre: _____ Carne: _____

Consideraciones Previas	
Desarrollada exclusivamente en ensamblador	
Sin hacer uso de ninguna librería	
Sin estructuras de control if o if else	
Sin uso de STRUCT	

Identificación		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
Mostrar Mensaje	2	
Esperar Enter antes de avanzar	3	
Total Identificación	5	0
Total Sección		5

Menú		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
Iniciar juego funcional	1	
Cargar juego funcional	1	
Salir de juego funcional	1	
Total Menú	3	0
Total Sección		3

Juego		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
Inicio del juego		
Sorteo de turno	3	
Mostrar tablero inicial	2	
Índices mostrados correctamente	2	
Validar el id de la pieza	2	
Colocar barco horizontal	3	
Colocar barco vertical	3	
Validar que un barco no se ponga en posición ya ocupada	5	

Listado de barcos disponibles para colocar	4	
Total Inicio	24	0
Total Sección		24
Jugabilidad		
Mostrar mensaje de inicio de juego	2	
Esperar enter antes de avanzar	3	
Mostrar el tablero del juego completo	2	
Solicitar posición de disparo en y	1,5	
Solicitar posición de disparo en x	1,5	
Mensaje de confirmación	2	
Marcar el disparo en el tablero (Cuadrícula superior)	2	
Mostrar vista previa del turno	2	
Marcar espacio del barco si el disparo acierta	2	
Mostrar número de barcos disponibles de jugador	2	
Mostrar número de barcos disponibles del adversario	2	
Cambiar el tablero dependiendo del jugador en turno	2	
Total Jugabilidad	24	0
Total Sección		24
Fin de juego		
Ganar el juego	2	
Mostrar el jugador que ganó	2	
Mostrar estadísticas	8	
Total Fin de juego	12	0
Total Sección		12
Comandos		
Guardar	2	
Salir	1	
Showhtm		
Generar html	1	
Estado del tablero correcto	2	
Número de disparos correcto	2	
Número de disparos acertados	2	
Número de disparos fallados	2	
Fecha y hora correctos	2	
Total comandos	14	0
Total Sección		14
Cargar juego		
Recuperar los barcos correctamente	2	
Recuperar los disparos correctamente	2	
Recuperar turno correctamente	2	
Permite seguir jugando	2	
Total Cargar juego	8	0
Total Sección		8

Otros requerimientos		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
Inicio		
Manual Técnico	2,5	
Manual de Usuario	2,5	
Preguntas	5,0	
Total Inicio	10	0
Total Sección		10
NOTA TOTAL	100	

NOTA:

- La práctica debe ser desarrollada conectando los arduinos por medio de I²C
- La pantalla LCD no puede ser conectada por medio de protocolo I²C
- La práctica debe ser desarrollada en físico, no puede ser simulada.
- Las únicas librerías permitidas son: LiquidCrystal, Stepper.h, Servo.h y Wire
- Se calificará encapsulamiento
- El día de la calificación se harán preguntas sobre la elaboración de la tarea práctica las cuales se considerarán en la nota.
- Subir todos los archivos para que la práctica funcione, así como los manuales para antes de 23:59 horas del jueves 24 de febrero.
- Copias parciales o totales tendrán una nota de 0 puntos y los involucrados serán reportados a la Escuela de Ciencias y Sistemas

Estoy conforme con la nota obtenida

Firma del Alumno
Ó Coordinador de Grupo

Firma del Auxiliar