**Forma de Evaluación**

**Programación Básica**

FACULTAD DE CIENCIAS FISICOMATEMÁTICAS

**LIC. EN MULTIMEDIA Y ANIMACIÓN DIGITAL**

**Descripción de la rúbrica**

**Grupo\_04\_- Elisa Rodríguez Vidales - EJ 2020**

**Programación Básica**

Se debe de acreditar la rúbrica correspondiente a la competencia teórica y a la competencia práctica para acreditar la Unidad de aprendizaje.

En caso de no acreditar alguna el estudiante deberá presentar la rúbrica reprobada en la oportunidad siguiente (2da, 4ta o 6ta).

Cada una de las rubricas tiene una ponderación interna que define la calificación de la misma. La ponderación global de cada una de las rubricas define la calificación final del estudiante solo si acredita las dos. En caso de no acreditar una rúbrica esta se subirá como resultado final de la oportunidad en curso al SIASE.

**Ponderación de cada rúbrica**

**Acreditar Competencia Teórica (CT) con 70 de promedio al menos de calificación en exámenes escritos.**

Ponderación de la CT en el cálculo del promedio final. 60%

Primer Parcial 33% de la CT

Segundo Parcial 33% de la CT

Tercer Parcial 34% de la CT

**Acreditar Competencia Práctica (CP) con 70 al menos en la lista de chequeo de las actividades de su(s) proyecto(s) y con el 100% de cumplimiento en los puntos establecidos como requisito.**

Ponderación de la CP en el cálculo del promedio final. 40%

**Esto se divide en 3 entregas:**

**1era entrega: 10 puntos**

**2da entrega: 10 puntos**

**3era entrega: 80 puntos.**

**Esto da un total de 100 puntos del 40 % que vale el CP.**

Todas las actividades opcionales no representan faltas en el cumplimiento de la CP, solo descuentan la calificación correspondiente al proyecto en la cantidad de puntos especificada.

Las actividades marcadas como requisito que no se hayan realizado de la manera especificada determinan que el proyecto está incompleto y no puede ser acreditado para tomar la CP como aprobatoria.

**Descripción del proyecto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Características Generales** | | |
| **Integrantes** | **1** | |
| **Roles** | | |
| Programador | Diseño y desarrollo del código fuente para implementar una funcionalidad solicitada por el maestro en el que el alumno debe utilizar su lógica para realizar esta actividad. Se debe desarrollar la aplicación en Visual C++ (Consola), donde el alumno debe utilizar los conocimientos adquiridos en clase tales como Estructuras de Control, Estructuras de selección, almacenamiento de información en arreglos de estructuras, manejo de funciones, funciones con parámetros, manejo de archivos, así como funciones o procedimientos productos de investigación por parte del alumno. La información que se trabaje durante la ejecución del programa debe almacenarse en arreglos de estructuras y antes de salir de la aplicación debe grabarse de manera permanente en archivo(s), cuando se ejecute nuevamente el programa deberán cargarse previamente los datos almacenados en el archivo para llenarse en el arreglo de estructuras y continuar con la ejecución del programa. No deben utilizarse funciones recursivas así como instrucciones de transferencia incondicional que afecten con la programación estructurada. La aplicación deberá contener todas las validaciones necesarias para la ejecución correcta de la aplicación, así como debe estar libre de errores. | Nombre |

|  |  |
| --- | --- |
| **Funcionalidad** | |
| Tienda de Videojuegos | El proyecto es una Tienda de Videojuegos que deberá constar al menos de los siguientes campos:   * Código del videojuego (solo 7 números, no puede contener letras ni caracteres especiales) NO SE PUEDE REPETIR * Nombre de producto. (validar que se puede insertar espacios en blanco) * Clasificación del videojuego * Precio unitario (no puede contener letras y debe tener 2 decimales.). * Cantidad de videojuegos disponibles (no pueden ser menos de 0). * Si el videojuego será para venta o renta.   El proyecto deberá tener un modulo donde se imprima el ticket por los videojuegos rentados y/o vendidos, así como desglosar el IVA, el subtotal y total de la compra. |
| Menú de opciones | Tienda de Videojuegos debe tener un menú para navegar a lo largo del programa. |
| Alta de videojuegos | Tienda de Videojuegos debe poder realizar alta de un videojuego con todas las validaciones.  El Código de videojuego debe ser de 7 dígitos  El nombre del videojuego debe poder tener espacios en blanco. El precio unitario debe tener 2 decimales |
| Borrar videojuegos | Se debe poder realizar una baja de videojuegos por medio de los arreglos de estructuras, la baja debe ser por medio del código. |
| Archivo de texto | Al finalizar el programa se debe guardar la información en un archivo de texto. (lista de videojuegos con su precio, si es para venta o renta, así como su código, su clasificación y unidades disponibles).  Adicional se tendrá un archivo con todo lo que se vendió en el día (total de las ventas) |
| Manual de usuario | Tienda de Videojuegos deberá contar con un manual de usuario en el cual se explique cómo se debe utilizar la misma. |
| Lista de videojuegos disponibles | Tienda de Videojuegos debe poner desplegar todos los videojuegos dados de alta (sin contar los que se eliminaron). |
| Salir | Una de las opciones disponibles en el sistema deberá ser salir del mismo. |
| Edición de videojuegos | Los campos que se pueden editar son: nombre del videojuego, clasificación, precio, si es renta o venta, la cantidad de videojuegos en existencia. |
| Generación de ticket | Cuando se pida realizar un ticket de compra, se debe pedir el código de videojuego, no se deben aceptar letras o caracteres extraños, adicional se debe dar de alta el número de videojuegos a comprar o rentar o ambos.  Se debe calcular el IVA por la venta o renta del videojuego realizada  ejemplo:  Generar un ticket de videojuego  Se debe insertar el código 1111111,  ¿Si el videojuego está en renta, cuantas unidades se rentaran?  Suponiendo que sea una a 30.00  Adicional si se pide otro videojuego con código 2222222  En venta por 100.00  Por lo que el ticket a imprimir es de  Tienda de videojuegos:  Renta de videojuego 1111111 precio unitario 30.00  numero de videojuegos :1  venta de videojuego 2222222 precio unitario: 100.00  subtotal: 130.00  IVA 20.8  Total 150.80  Si se pone un código no existente debe poner error, si se ponen letras o caracteres extraños, deber poner error.  Al final del programa, se debe hacer un sumarizado de las ventas del día, es decir el total de todas las ventas que se realizaron. |

**Programación Básica**

***Lista de características a evaluar 1era entrega***

**Matrícula: \_\_\_\_\_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Calif: \_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **REQ** | **Cumple** | **Puntos** | **A Evaluar** |
| Sí |  | 2 | Menú con opciones  Si solo está el menú y no funciona son 2 puntos de 5 |
| Sí |  | 5 | Agregar Videojuego.  Poner opción para que agregue el videojuego con código, nombre, clasificación, precio y si es renta o venta  No se pedirá las validaciones, solo que deje agregar al menos 3 videojuegos |
|  |  | 1 | Limpieza de pantallas. |
|  |  | 2 | Opción para salir del sistema. |

**Programación Básica**

***Lista de características a evaluar 2da entrega***

**Matrícula: \_\_\_\_\_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Calif: \_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **REQ** | **Cumple** | **Puntos** | **A Evaluar** |
| Sí |  | 1 | Menú con opciones |
| Sí |  | 6 | Agregar videojuego  Debe poder agregar todo un videojuego con las validaciones correspondientes  Debe funcionar que al agregar un videojuego se pueden poner espacios en blanco en el nombre: 2 **puntos.**  Debe funcionar que al agregar el código NO se repita :2 **puntos**  Debe funcionar que al agregar el precio deba agregar puntos decimales : 1 **puntos**  Debe funcionar que, al agregar una clasificación, este deje agregarla sin problema: **1 punto** |
|  |  | 1 | Limpieza de pantallas. |
| Sí |  | 2 | Lista de videojuegos.  En el menú de opciones debe existir una lista con todos los videojuegos dados de alta.  Debe contener el código, nombre (si tiene espacios, debe poner imprimirlos, clasificación, precio, si es renta o venta). |

**Programación Básica**

***Lista de características a evaluar: 3ra entrega***

**Matrícula: \_\_\_\_\_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Calif: \_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **REQ** | **Cumple** | **Puntos** | **A Evaluar** |
| Sí |  | 5 | Menú con opciones  Si solo esta el menú y no funciona son 2 puntos de 5 |
| Sí |  | 10 | Agregar videojuego  Debe poder agregar todo un videojuego con las validaciones correspondientes  Debe funcionar que al agregar un videojuego se pueden poner espacios en blanco en el nombre: **3 puntos.**  Debe funcionar que al agregar el código NO se repita :**3 puntos**  Debe funcionar que al agregar el precio deba agregar puntos decimales : **3 puntos**  Debe funcionar que, al agregar una clasificación, esta deje agregarla sin problema: **1 punto**  Esto es el total de los 10 puntos |
| Sí |  | 10 | Edición de videojuego.  Debe funcionar que se pueda editar el nombre del videojuego con espacios en blanco: 4 **puntos**  Debe funcionar que al editar el precio, se pueda poner 2 decimales y que este validado a no ingresar letras o caracteres extraños: **3 puntos.**  Debe funcionar que, al editar un videojuego, se puede cambiar la clasificación del mismo: **3 puntos**  **Total de puntos: 10** |
|  |  | 5 | Limpieza de pantallas. |
| Sí |  | 10 | Responder correctamente 3 preguntas acerca del código fuente. |
|  |  | 5 | Opción para salir del sistema. |
| Sí |  | 10 | Borrado de videojuegos y generación de archivos de textos  Debe dejar borrar un videojuego por medio de su código: **5 puntos**  Debe generar AL FINAL del programa los archivos correspondientes: **5 puntos**  **Total, de puntos 10** |
| Sí |  | 10 | Validación de código de videojuego y nombre del videojuego  SOLO VALIDAR EL CODIGO DEL PRODUCTO (QUE NO SE REPITA Y QUE SEAN PUROS NUMEROS y que sea de 7 dígitos: **5 puntos**  Cada que se genere un ticket, se debe validar que el código solo sean números enteros: **5 puntos**  **Total, de puntos 10** |
|  |  | 10 | Manual de usuario  Se debe realizar una explicación con mínimo 5 pantallas donde se explica todo lo que el sistema puede hacer. |
| Sí |  | 10 | Generación de ticket de compra  Validar que la información es valida y que el IVA y total sean calculados de manera correcta. **5 puntos**  Así mismo debe realizar un sumarizado de todas las ventas del día al finalizar el programa **5 puntos**  **Total, de puntos 10** |
| Sí |  | 10 | Lista de videojuegos.  En el menú de opciones debe existir una lista con todos los videojuegos dados de alta, con su ultima edición, y en caso de haber sido borrado, no debe aparecer en este listado.  Debe contener el código, nombre (si tiene espacios, debe poner imprimirlos, clasificación, precio, si es renta o venta). |
| Sí |  | 5 | Buena ortografía en el PIA  En caso de tener una falta ortográfica ya sea en el manual o en el programa, se pierden los 5 puntos. |

**Ponderación de la CT y CP para el promedio final**

**La ponderación de la CT es el 60% de la calificación final, la ponderación de la CP es el 40% de la calificación final.**

**Reglamento**

**De la conducta:**

Se tomará asistencia al inicio de cada clase a criterio del profesor. La buena asistencia no provee puntos a favor ni la inasistencia genera reprobación solo es un registro para control.

La conducta inapropiada será́ reportada a la Coordinación de la carrera.

No está permitido ingerir alimentos ni bebidas dentro del salón.

No se debe de maltratar la infraestructura de la Facultad (computadora, cañón, pizarrones, clima, pupitres, etc.), se reportará para la sanción y recuperación ante la Comisión de Honor y Justicia **Según el Artículo 141 Fracción XI del Estatuto General de la UANL.**

A criterio del profesor será o no permitido el uso de laptops, tablets, celulares, etc. durante la clase.

Poner el celular en modo vibrador al iniciar la clase, contestar fuera del salón. **Prohibido utilizar el celular durante exámenes**.

El profesor tiene el derecho a pedirle al estudiante que salga del salón en caso de provocar distracción, incumplimiento a cualquier punto de arriba o desorden en

general. **Según el Artículo 141 Fracción VII, XIII y XIV del Estatuto General de la UANL.**

Se deberá firmar de enterado en el respaldo de este documento, los estudiantes que no asistan el día de la mención de estos puntos a clases se dan por enterados del compromiso.

No será permitido el uso de herramientas como internet, celulares u otros dispositivos durante la aplicación de exámenes ordinarios y extraordinario.

**De las obligaciones:**

El estudiante deberá estar puntual los días de exámenes señalados en el horario y aula establecidos, en caso de hallar vacía el aula el día y hora programada para un examen deberá preguntar a prefectura la nueva ubicación del examen, estos posibles cambios de lugar obedecen a disponibilidad de aulas en el momento de la revisión.

El estudiante debe de estar presente en las revisiones de proyectos en el horario y aula establecidos, en caso de hallar vacía el aula el día y hora programada deberá preguntar a prefectura la nueva ubicación del profesor, estos posibles cambios de lugar obedecen a disponibilidad de aulas en el momento de la revisión.

Los profesores y alumnos deben de seguir las fechas de exámenes establecidas por el Calendario LMAD.