**Rúbrica 3**

**Estructura de Datos y Programación Orientada a Objetos**

**LOGROS DE APRENDIZAJE**:

* Ejecuta los conceptos básicos de la programación orientada a objetos a través de un lenguaje de programación.
* Implementa la estructura de un proyecto utilizando el concepto de clase.
* Implementa aplicaciones con método constructor y atributos privados y públicos a través de un lenguaje de programación.

**TEMAS:**

* El enfoque orientado a objetos: clases, métodos, objetos y las características estándar
* Proyecto: Implementación de clases del paquete Controlador
* El enfoque orientado a objetos: clases, métodos, objetos y las características estándar, manejo de excepciones

**DESCRIPCIÓN**:

Prueba online.

Tiempo Estimado: **9**0 minutos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CRITERIO** | **INDICADORES** | **NIVELES DE DESEMPEÑO** | | | |
| **Inicial** | **En proceso** | **Logrado** | **Destacado** |
| El enfoque orientado a objetos: clases, métodos, objetos y las características estándar  7 p. | Ejecuta los conceptos básicos de la programación orientada a objetos a través de un lenguaje de programación  7 p. | Ejecuta los conceptos básicos de la programación orientada a objetos, el programa demuestra poca comprensión de clases, objetos y métodos y de cómo éstos funcionan en conjunto.  1 p. | Ejecuta los conceptos básicos de la programación orientada a objetos, el programa demuestra alguna comprensión clases, métodos y objetos y cómo éstos funcionan en conjunto.  3 p. | Ejecuta los conceptos básicos de la programación orientada a objetos, el programa demuestra comprensión de clases, objetos y métodos y de cómo estos funcionan en conjunto para alcanzar el resultado esperado.  5 p. | Ejecuta los conceptos básicos de la programación orientada a objetos, el programa evidencia comprensión avanzada de clases, objetos y métodos.  7 p. |
| Proyecto: Implementación de clases del paquete Controlador  6 p. | Implementa la estructura de un proyecto utilizando el concepto de clase.  6 p. | Implementa la estructura de un proyecto utilizando el concepto de clase, el código incluye no comentarios adecuados, no es limpio y tampoco entendible. Se usa sangrados. No tiene un buen estilo de programación.  1 p. | Implementa la estructura de un proyecto utilizando el concepto de clase, el código no incluye comentarios adecuados, no es limpio pero entendible. Se usa sangrados. No tiene un buen estilo de programación.  2 p. | Implementa la estructura de un proyecto utilizando el concepto de clase, el código incluye comentarios adecuados, no es limpio pero entendible. Se usa sangrados. Tiene un regular estilo de programación.  4 p. | Implementa la estructura de un proyecto utilizando el concepto de clase, el código incluye comentarios adecuados, es limpio y entendible. Se usa sangrados. Tiene un buen estilo de programación.  6 p. |
| El enfoque orientado a objetos: clases, métodos, objetos y las características estándar, manejo de excepciones  7 p. | Implementa aplicaciones con método constructor y atributos privados y públicos a través de un lenguaje de programación.  7 p. | Implementa aplicaciones con método constructor y atributos privados y públicos, la elaboración del programa evidencia 1 característica de la programación orientadas a objetos.  1 p. | Implementa aplicaciones con método constructor y atributos privados y públicos, la elaboración del programa evidencia 2 características de la programación orientadas a objetos.  3 p. | Implementa aplicaciones con método constructor y atributos privados y públicos, la elaboración del programa evidencia 3 características de la programación orientadas a objetos.  5 p. | Implementa aplicaciones con método constructor y atributos privados y públicos, la elaboración del programa evidencia 4 características de la programación orientadas a objetos.  7 p. |
| PUNTAJE FINAL | |  | | | |
| OBSERVACIONES | | Si tuviera alguna dificultad, explicación u observación sobre la calificación del producto la puede colocar en este recuadro. | | | |
|  | | | | | |