**RÚBRICA EVALUACIÓN CONTINUA 1**

**DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES II**

**LOGROS DE APRENDIZAJE**:

* Conoce los conceptos básicos de Kotlin, teniendo en cuenta las buenas prácticas del desarrollo de software.
* Reconoce la Programación Orientada a Objetos en Kotlin, considerando los principios SOLID
* Usa corutinas en Kotlin considerando el trabajo de subprocesos.

**TEMAS:**

* Introducción a Kotlin
* POO en Kotlin.
* Corutinas

**DESCRIPCIÓN**:

La evaluación final corresponde a una prueba de habilidad técnica la cual se desarrollará dentro del tiempo estimado: 90 minutos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CRITERIO** | **INDICADORES** | **NIVELES DE DESEMPEÑO** | | | |
| **Inicial** | **En proceso** | **Logrado** | **Destacado** |
| Introducción a Kotlin | Conoce los conceptos básicos de Kotlin, teniendo en cuenta las buenas prácticas del desarrollo de software.  5pts. ​ | Declara variables y constantes con sus respectivos tipos en el ejercicio propuesto.  1 pt. | Utiliza los operadores matemáticos en el ejercicio propuesto en el ejercicio propuesto.  2 pts. | Utiliza los operadores de relacionales y lógicos en el ejercicio propuesto.  3 pts. | Implementa correctamente los controles de flujo en el ejercicio propuesto.  5 pts. |
| Programación Orientada a Objetos en Kotlin | Reconoce la Programación Orientada a Objetos en Kotlin, considerando los principios SOLID.  5pts. ​ | Declara clases, propiedades y métodos en el ejercicio propuesto.  1 pt. | Aplica herencia y polimorfismo en el ejercicio propuesto.  2 pts. | Aplica el uso de Data Clases e interfaces en el ejercicio propuesto.  3 pts. | Implementa la solución del ejercicio propuesto.  5 pts. |
| Corrutinas | Usa corrutinas en Kotlin considerando el trabajo de subprocesos.  5pts. ​ | Comprende el concepto de corrutinas en Kotlin y lo aplica en el ejercicio propuesto.  1 pt. | Reconoce las corrutinas y lo utiliza como un hilo de ejecución.  2 pts. | Implementa los métodos cancellation y Timeouts en el ejercicio propuesto.  3 pts. | Implementa funciones y canales en el ejercicio propuesto.  5 pts. |
| Reconoce la Programación Orientada a Objetos en Kotlin, considerando los principios SOLID.  5pts. ​ | Define clases con sus métodos y aplica la sobrecarga.  1 pt. | Realiza la referencia de las clases creadas.  2 pts. | Hace uso de inline clases en el ejercicio propuesto  3 pts. | Utiliza las expresiones lambda en el ejercicio propuesto  5 pts. |
| PUNTAJE FINAL | |  | | | |
| OBSERVACIONES | |  | | | |
|  | | | | | |