

Equipo:

INSTRUCCIONES: Los estudiantes tienen que hacer una historia/película usando Alice 2.2

Por favor, consulte la rúbrica de abajo para ver cómo el producto final será calificado.

Rúbrica proyecto Alice:

	Estudiantes marque cuando esté terminado.	Habilidad	Puntos	Calificación
1		Documentación (ver <i>Plantilla de Evaluación del Trabajo Escrito que Fundamenta el Proyecto desarrollado en Alice</i>)	10	
2		Descripción de la historia	6	
3		Identificación of sustantivos (objetos)	6	
4		Identificación de verbos (métodos y funciones)	6	
5		Manejo de escenas	6	
6		Descripción de métodos y funciones	6	
7		Manejo de al menos 3 personajes diferentes	4.55	
8		Programación de métodos	4.55	
9		Uso de dummies para el manejo de ángulos con la cámara	4.55	
10		Crear métodos en al menos dos de los personajes	4.55	
11		Crear clases nuevas	4.55	
12		Uso de estructuras de condición	4.55	
13		Uso de estructuras para ciclos	4.55	
14		Uso de variables locales	4.55	
15		Uso de parámetros	4.55	
16		Utilizar métodos y funciones nuevos	4.55	
17		Uso de comentarios en el programa	4.55	
18		Manual de usuario	10	

Comentarios del profesor:

Equipo:

INSTRUCCIONES: Los estudiantes tienen que hacer un programa utilizando el lenguaje de programación Java.

Por favor, consulte la rúbrica de abajo para ver cómo el producto final será calificado.

Rúbrica proyecto Java:

	Estudiantes marque cuando esté terminado.	Habilidad	Puntos	Calificación
1		Documentación (ver <i>Plantilla de Evaluación del Reporte Escrito que Fundamenta el Proyecto desarrollado en Java</i>)	10	
2		Descripción del problema	10	
3		Manual de usuario	10	
4		Definición de cada clase con UML	8	
5		Programa bien estructurado	8	
6		Uso de sangrías en el código	6	
7		Uso de comentarios en el código	6	
8		Uso de <i>ListaArregloOrdenada</i> o <i>ListaArregloDesordenada</i>	7	
9		Implementación de <i>eliminación</i> sobre elementos de la lista	6	
10		Implementación de <i>búsquedas</i> sobre elementos de la lista	6	
11		Implementación de <i>inserciones</i> sobre elementos de la lista	6	
12		Definir al menos una clase <i>Vista</i> usando elementos gráficos GUI's	7	
13		Definir al menos una clase <i>Controlador</i>	6	
14		Lectura de archivo	4	
15		Puntos extras	15	

Comentarios del profesor: