

Trabajo Práctico - Taller de Java

Criterios de evaluación. Segundo Cuatrimestre 2018

- Requisito *sine qua non*, será la posibilidad de *jugar* en modo cliente servidor, en al menos tres computadoras diferentes, de los laboratorios de la Universidad.
En caso de querer utilizar equipamiento propio, deberán garantizar la conectividad y funcionamiento de los mismos. Factores externos no serán atenuantes.
- Se utilizará Java ≥ 1.7 y JUnit 4.
- Se incentiva el uso de buenas practicas de Programacion Orientada a Objetos.
- Es considerada contraproducente la existencia de salidas por consola.
- El manejo de errores debe ser consistente y coherente. No se aceptará la práctica de ignorar errores.
- La arquitectura será de cliente-servidor. La mensajería utilizada debe implementarse por medio de objetos y/o JSON (se sugiere la biblioteca GSON).
- La base de datos será SQLite, accedida mediante Hibernate. El proyecto debe funcionar en cualquier computadora que disponga de Java.
- Los requisitos extra deben estar implementados correctamente, demostrando labor de investigación y codificación. Caso contrario, no se contabilizará el puntaje completo.
- La nota individual estará dada por el seguimiento del estudiante dentro del taller. Es posible que dos integrantes del mismo grupo tengan notas diferentes.

Nota: La entrega final debe incluir un instructivo de instalación y ejecución, tal que permita a un programador descargar el código de Github y ubicarlo en su IDE para comenzar a trabajar.

Firmas de los integrantes de equipo, con la correspondiente aclaración:

Planilla de evaluación

Criterio	Notas	Ptos
Jugabilidad		/ 4
Prolijidad del código		/ 1.5
Hibernate		/ 0.5
Ejecución desde el JAR		/ 0.5
Magia y factor <i>wow!</i>		/ 1.5
Requisitos extra (2 a 5 dependiendo de su dificultad y buena implementación)		/ 3
Total		/ 10 + 1

Evaluación individual

#	Estudiante	Aclaraciones	Var. de Nota
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Encuesta *(a contestar antes de la corrección, una por grupo)*

¿Cuál fue el aspecto que más le costó como grupo?

¿Cuál fue el aspecto que más disfrutaron durante la realización del Trabajo Práctico?

¿Cuál fue la funcionalidad más divertida de construir? ¿Y la más aburrida?

¿Cuál fue la funcionalidad que hubieran querido implementar que NO haya estado en la consigna?

