

# Evaluación Parcial 1

**Nombre: Sintaxis y semántica orientada a objetos**

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
PGY2121	Desarrollo de Software y Escritorio	2 horas	30%

## 1. Situación evaluativa

<input checked="" type="checkbox"/>	Ejecución práctica	<input type="checkbox"/>	Entrega de encargo	<input type="checkbox"/>	Prueba escrita	<input type="checkbox"/>	Presentación
-------------------------------------	--------------------	--------------------------	--------------------	--------------------------	----------------	--------------------------	--------------

## 2. Agente evaluativo

<input checked="" type="checkbox"/>	Heteroevaluación	<input type="checkbox"/>	Coevaluación	<input type="checkbox"/>	Autoevaluación
-------------------------------------	------------------	--------------------------	--------------	--------------------------	----------------

### 3. Tabla de Especificaciones

Resultado de Aprendizaje	Indicador de Logro (IL)	Ponderación Indicador Logro
RA1 Analiza los componentes de una clase, sus atributos, métodos y objetos para dar solución que soporten los requerimientos de la organización en el área de tecnologías de la información.	IL1.1.Utiliza los conceptos asociados a la programación orientada a objetos según las necesidades de la organización.	20%
	IL1.2 Identifica las clases que intervienen en la solución a la programación orientada a objetos basado en un caso de negocios.	20%
	IL1.3 Identifica los atributos, posibles comportamientos de una clase y sus modificadores de acceso para dar solución a las necesidades de la organización.	15%
	IL2.1 Utiliza el entorno de la programación para representar la solución a problemas planteados, según las necesidades de la organización.	5%
	IL2.2 Aplica los tipos de datos (numérico, alfanumérico y lógico) e identificadores para implementar programas según requerimientos dados por el usuario en un caso de negocios.	10%
	IL2.3 Utiliza los operadores lógicos, para ser representados en la solución según el requerimiento del usuario asignado para un caso de negocios.	10%
	IL2.4 Aplica las sentencias de decisión, para ser representadas en la solución según el requerimiento del usuario en un caso de negocios.	20%
Total		100%

## 4. Instrucciones para el/la estudiante

Esta es una evaluación que corresponde a una ejecución práctica y tiene un 30% de ponderación sobre la nota final de la asignatura. El tiempo para desarrollar esta evaluación es de **90 minutos** y se realiza de manera individual en laboratorio PC avanzado.

### Enunciado

Una **aerolínea** se encuentra en una etapa de modernización de sus procesos, por lo cual ha decidido contratar sus servicios para que desarrolle un sistema que permita almacenar la información de los pasajes vendidos a sus clientes

Para asignar un pasaje se requiere información básica del pasajero y del vuelo.

Los atributos para el pasajero son:

- rut
- nombre
- apellido
- edad

Para el pasaje los atributos son:

- número del vuelo
- pasajero
- destino
- fecha
- valor
- número asiento
- trae equipaje o no.

Debe aplicar colaboración y además debe cumplir con los siguientes requerimientos del cliente:

- Debe existir un método que verifique si el pasaje es vigente o no (su fecha de vuelo no es antes de hoy)
- Si el pasajero trae equipaje se hace un recargo del 20% sobre el valor del pasaje, esto se debe mostrar en la información del pasaje

Implemente las siguientes reglas de negocio:

- Ningún dato del pasajero puede estar vacío.
- La fecha de del pasaje no debe ser menor a la fecha de hoy

- El valor del pasaje no debe ser menor a 10.000
- El número de asiento debe estar entre 1 y 90

Además, las clases deben tener los métodos constructores, accesadores y mutadores necesarios para dar solución al enunciado

En el main debe realizar lo siguiente

- Crear un pasajero
- Crear un pasaje asociándole el pasajero creado
- Mostrar la información del pasaje mostrando los datos del pasaje, junto al valor final del pasaje agregando el recargo por equipaje si fuese necesario y si es vigente o no el pasaje

**CREAR LA APLICACIÓN EN UNA CARPETA BAJO EL ESTANDAR APELLIDO\_NOMBRE, DENTRO DE ELLA CONSTRUIR SU PROYECTO. NO OLVIDE COLOCAR SU NOMBRE EN EL COMENTARIO JAVADOC CORRESPONDIENTE.**

# Pauta de Evaluación

## Pauta tipo: Rúbrica

Categoría	% logro	Descripción niveles de logro
<b>Muy buen desempeño</b>	<b>100%</b>	Demuestra un desempeño destacado, evidenciando el logro de todos los aspectos evaluados en el indicador.
<b>Buen desempeño</b>	<b>80%</b>	Demuestra un alto desempeño del indicador, presentando pequeñas omisiones, dificultades y/o errores.
<b>Desempeño aceptable</b>	<b>60%</b>	Demuestra un desempeño competente, evidenciando el logro de los elementos básicos del indicador, pero con omisiones, dificultades o errores.
<b>Desempeño incipiente</b>	<b>30%</b>	Presenta importantes omisiones, dificultades o errores en el desempeño, que no permiten evidenciar los elementos básicos del logro del indicador, por lo que no puede ser considerado competente.
<b>Desempeño no logrado</b>	<b>0%</b>	Presenta ausencia o incorrecto desempeño.

Indicador de Evaluación	Categorías de Respuesta					Ponderación del Indicador de Evaluación
	Muy buen desempeño 100%	Buen desempeño 80%	Desempeño aceptable 60%	Desempeño incipiente 30%	Desempeño no logrado 0%	
Utiliza los conceptos asociados a la programación orientada a objetos según las necesidades de la organización.	Crea todos los objetos en el main asignando toda la información e invoca a los métodos customer requeridos	Crea todos los objetos en el main pero falta asignar información e invoca a los métodos customer requeridos	Crea todos los objetos requeridos con la información, pero no invoca a los métodos customer	Crea objetos, pero falta uno para cumplir con los requerimientos	No crea los objetos	<b>20%</b>
Identifica las clases que intervienen en la solución a la programación orientada a objetos basado en un caso de negocios.	Crea todas las clases necesarias incorporando colaboración	-----	Crea todas las clases necesarias, pero no incorpora colaboración	-----	Falta una o más clases	<b>20%</b>

Identifica los atributos, posibles comportamientos de una clase y sus modificadores de acceso para dar solución a las necesidades de la organización.	Codifica los constructores, getters, setter y métodos de impresión y los métodos customer	Codifica los constructores, getters, setter y métodos de impresión, pero falta un método customer	Codifica los constructores, getters, setter y métodos de impresión, pero faltan dos métodos customer	Codifica los constructores, getters, setter y métodos de impresión, pero no incorpora los customers	Falta codificar los constructores o getters o métodos de impresión o no codifica los métodos	15%
Aplica los tipos de datos (numérico, alfanumérico y lógico) e identificadores para implementar programas según requerimientos dados por el usuario.	Realiza la codificación de todos los atributos con sus respectivos tipos en las clases necesarias para dar solución al problema planteado sin errores en su sintaxis	Falta un atributo para implementar dar solución al problema	Faltan dos atributos para implementar, para dar solución al problema	Faltan tres atributos para implementar o los tipos de datos no son los adecuados para dar solución al problema	No codifica los atributos	5%
Utiliza los operadores lógicos, para ser representados en la solución según el requerimiento del usuario asignado para un caso de negocios.	Utiliza los operadores lógicos, para ser representados en la solución según el requerimiento del usuario asignado para un caso de negocios.	-----	-----	-----	No utiliza los operadores lógicos, para ser representados en la solución según el requerimiento del usuario asignado para un caso de negocios.	10%
Utiliza el entorno de la programación para representar la solución a problemas planteados, según las necesidades de la organización.	Utiliza el entorno de la programación para representar la solución a problemas planteados, según las necesidades de la organización.	-----	-----	-----	No utiliza el entorno de la programación para representar la solución a problemas planteados, según las necesidades	10%

					de la organización.	
Aplica las sentencias de decisión, para ser representadas en la solución según el requerimiento del usuario.	Codifica todas las reglas de negocio requeridas	Codifica reglas de negocio, pero falta una	-----	Codifica reglas de negocio, pero faltan dos	No codifica las reglas de negocio	20%
<b>Total</b>						<b>100%</b>