

ACTIVITAT

NOM DE L'ACTIVITAT:

UML escola

OBJECTIUS:

1. Crear esquemes basats en la realitat de cada alumne en UML
2. Aprendre a crear esquemes UML
3. Aprendre a llegir esquemes UML
4. Aprendre UML i els seus components
5. Creació d'esquemes software
6. Entendre la cardinalitat i com afegir-la
7. Entendre la direcció de les relacions entre classes i com afegir-les
8. Interpretar i reconèixer la relació entre l'esquema UML amb el backend i les BBDD

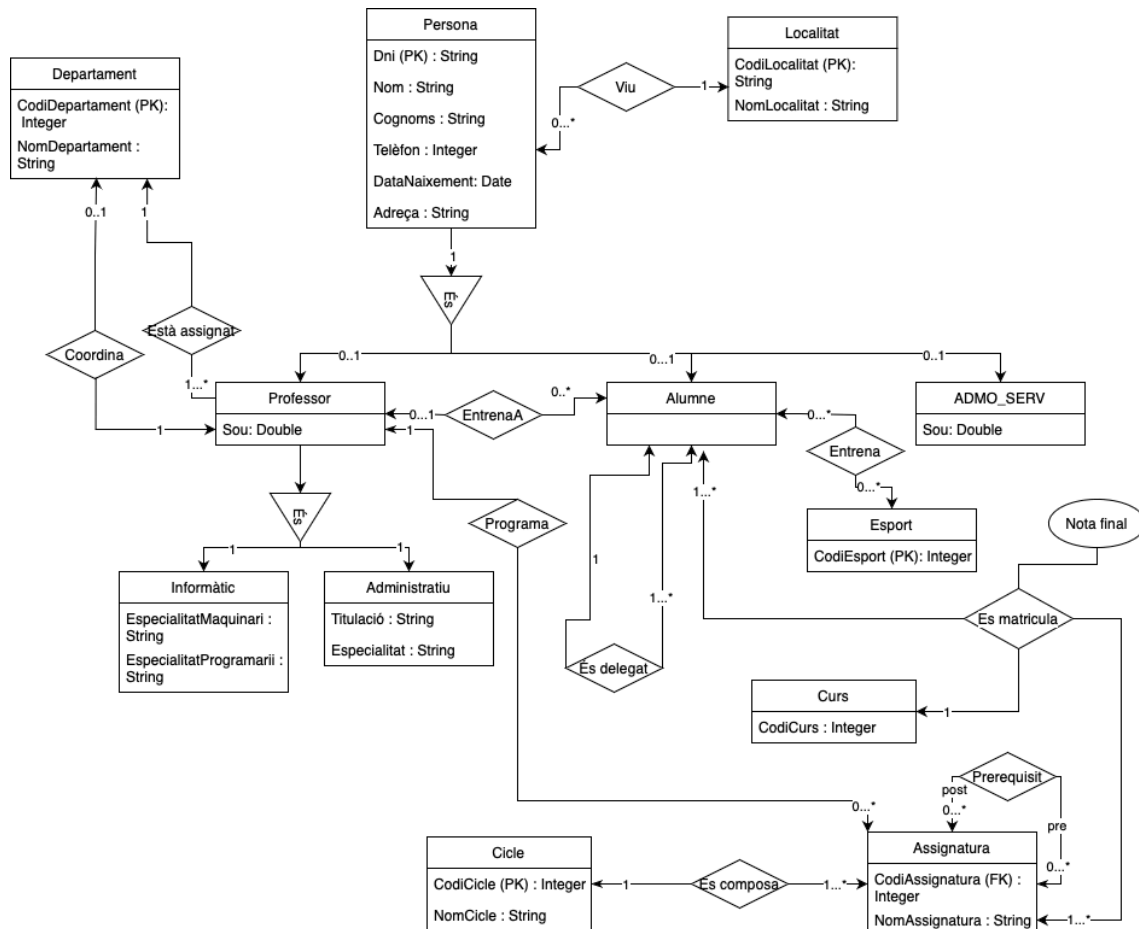
RESULTATS D'APRENENTATGE:

Els resultats d'aprenentatge que es treballen en aquesta activitat són:

- RA1. Escriu programes que manipulin informació seleccionant i utilitzant els tipus avançats de dades facilitats pel llenguatge.
- RA2. Gestiona els errors que poden aparèixer en els programes, utilitzant el control d'excepcions facilitat pel llenguatge.

ENUNCIAT:

Entendre l'esquema UML i explicar textualment què representa, tant l'esquema general, com les classes i les relacions.



RECURSOS:

PC/portàtil, IntelliJ IDEA.

LLIURAMENT:

- Format del document: Captura i document JAVA
- Nom de fitxer: InicialitzaParellsExcepcions_Cognom1Cognom2_Nom
- Extensió recomanada és de 1 pàgines
- Data de lliurament: - de 4 del 2024 a les 00.00 hores
- Via: ALEXIA
- Individual

CRITERIS D'AVUACIÓ:

- Competències professionals (90%)
 - Programa funcional 80%
 - Estructura document 10%
- Competències personals (10%)
 - Autonomia, iniciativa i proactivitat 5%
 - Gestió de la informació i tecnologia 5%

La puntuació mínima per ponderar com activitat és un 4.

La puntuació màxima de l'activitat és un 10.

CFGS: Desenvolupament d'aplicacions multiplataforma
MÒDUL/S: MP03 - Programació
DURADA: 8h
DATES: 15/4/24

PROFESSORAT: Marina
TIPUS D'ACTIVITAT: PR

