

Asignatura: Programación II

Apellido y Nombre:

Fecha: Curso:

TEMA 1

NOTA:

OBSERVACIONES:

- Para que una respuesta del tipo múltiples casos sea considerada válida se deberá indicar la o las opciones propuestas con círculo a su alrededor y no debe poseer ningún tipo de enmienda.
- En las preguntas del tipo Verdadero/Falso debe tachar lo incorrecto.
- Las preguntas del tipo Verdadero/Falso y múltiples casos restan la mitad del valor de la pregunta si su respuesta es incorrecta. Cada pregunta tiene un valor de 0.5 puntos.
- Se aprueba con 4 o el 60% del total del examen.

Tabla de equivalencias Nota>desarrollo para evaluación:

Desaprobado	4-6	6-8	9-10
No cumple las consignas	Cumple las consignas parcialmente	Cumple con las consignas	Cumple con las consignas
El código no corre	El código corre con dificultad	El código funciona correctamente	El código funciona correctamente
No se obtiene el resultado esperado	Cumple con 60% de lo pedido	Cumple con el 80% de lo pedido	Cumple con el 100% de lo pedido
No cumple con el 60% de lo pedido	El código no es prolijo	Respeto mínimamente las buenas prácticas	Respeto y usa las buenas prácticas en programación

Proyecto:

Desarrollar un Juego

presentación de la propuesta

Nos contratan de un importante estudio de videojuegos para participar en un proyecto.

Relevamiento

El desarrollo debe estar diseñado respetando el paradigma orientado a objetos. Se trata del conocido juego Piedra-Papel y Tijera. El contratante es muy preciso en las especificaciones, nos piden desarrollar una clase Jugador con un método llamado Generar que devuelve un numero aleatorio entre 1 y 3. También debemos programar una clase llamada Humano que tiene dos atributos nombre, y jugada que deben ser privados. La interfaz de la clase humano debe implementar dos propiedades para modificar y leer los dos atributos anteriores. Esta clase debe tener un método de nombre toString que según el tipo de jugada devuelve en texto la palabra Papel, Piedra, o Tijera. Por ultima esta clase humano tiene un método de nombre Generar que recibe dos parámetros llamados filas y columnas. Estos valores son las coordenadas X,Y de la pantalla donde se mostrará el texto ¿Qué vas a jugar? Y abajo Papel / 2-Piedra / 3-Tijera >. Un dato importante es que la clase humano hereda de la clase Jugador.

INGENIERÍA EN SISTEMAS

Primer Parcial Teórico-Práctico

Apellido y Nombre:

Tenemos también una clase Computadora que hereda de Jugador. Tiene un atributo privado llamado jugada y un método toString similar al de la clase Humano. El método Generar por su parte implementa el código del método que se encuentra en la super clase.

Condiciones de implementación

1. Todas las clases tendrán un constructor vacío y uno sobrecargado que permita inicializar los atributos internos/propiedades al crear un objeto.
2. Al menos una clase debe tener una interfaz.
3. Informar el total recaudado con las publicidades en el día

Consideraciones

- Desarrollar el código correspondiente al programa solicitado.
- Crear un conjunto de objetos que permitan probar la solución
- Probar el código para detectar fallas que no permitan lograr los objetivos planteados.
- Entregar el programa al solicitante

Información importante

Entregar en un solo archivo.RAR con nombre:

Apellido y Nombre - PrimerParcial – P2-Tema1

.....
Firma del alumno