

Proyecto					
Sub-Competencia	La evidencia esta presente si =1 no =0				
	Indicadores observadas en la evidencia	A01712547	Sub-Competencia observada	Nivel	Formula
Evalúa SICT0301A Interpretación: Apliación de técnicas de programación	componente: plantea una situación problema que le permite aplicar y demostrar sus conocimientos de programación (avance 1)	0	0	incipiente	sum - 1
	componente: usa operadores aritméticos de manera eficaz (avance 2)	0			
	componente: aplica estructuras condicionales para resolver un problema (avance 4)	0			
	componente: aplica estructuras ciclicas para resolver un problema de manera eficiente (avance 5)	0			
	componente: usa la forma más a apropiada al problema para guardar los datos (listas, variable, tipo de dato, etc...) (avance 6 y avance 7)	1			
Estándares SICT0401A Interpretación: Apliación de buenas prácticas de programación	Separa el código en funciones pequeñas reusables, haciendo uso correcto de paso por parametros y return (avance 3)	1	2	básico	sum +1
	El proyecto no contiene código que no se usa en comentarios, ni archivos extra en el repositorio (Revisión y Final)				
	El estilo cumple con las normas y estándares enunciadas en el documento de PEP 8 (Revis[on y Final)				
Tecnologías SEG0702A Interpretación: Incorporación de nuevas herramientas usadas en el área e investigación por cuenta propia	Usa herramientas de control de veriosnes, de tal forma que se puedan observar los avances en los commits (Revisión y Final)		2	básico	sum +1
	Crea correctamente un repositorio de programación en línea (avance 1)	1			
	Incorpora y explica nuevas funciones en su progra e incluya su referencias al API de pythoon. (Revisión y Final)				
Retroalimentación del Proyecto	plantea una situación problema que le permite aplicar y demostrar sus conocimientos de programación (avance 1) Crea correctamente un repositorio de programación en línea (avance 1)		El proyecto luce bastante complejo, si bien usarán una librería para desarrollar videojuegos, tendrás que pensar en cómo validar si una pieza no colisiona con otra, si se encuentra dentro de los límites del tablero y el espacio que ocupará en la cuadrícula. Asumo que tienes conocimientos previos en programación para desarrollar algo así, no te quito la intención de hacerlo. En cuanto al algoritmo, no veo un algoritmo en sí, solo la descripción del proyecto. Se les solicitó elaborar el pseudocódigo del algoritmo general de proyecto, recuerda que un algoritmo es una secuencia ordenada de pasos precisos y finitos que cumplen con una tarea, no veo algo así en la entrega. Por favor agrega lo solicitado a tu repositorio.		
	usa operadores aritméticos de manera eficaz (avance 2)		No hay código en el repositorio.		
	Separa el código en funciones pequeñas reusables, haciendo uso correcto de paso por parametros y return (avance 3)		No hay código en el repositorio.		
	aplica estructuras condicionales para resolver un problema (avance 4)		No hay entrega		
	aplica estructuras ciclicas para resolver un problema de manera eficiente (avance 5)		Usas bien los ciclos. Por favor incluye que versión de Python y NumPy usas porque genera conflictos al compilarse.		
	usa la forma más a apropiada al problema para guardar los datos (listas, variable, tipo de dato, etc...) (avance 6) (listas)		Buen uso de listas.		
	componente: usa la forma más a apropiada al problema para guardar los datos (listas, variable, tipo de dato, etc...) (avance 7) (listas anidadas)				
	El proyecto no contiene código que no se usa en comentarios, ni archivos extra en el repositorio (Revisión y Final)				