

**EVALUACION N°1 EXPERIENCIA 1**  
EVALUACIÓN (TIPO : EJECUCIÓN PRÁCTICA)

FORMA B

Relevancia 15%

<b>PGY1121</b>	<b>PROGRAMACIÓN DE ALGORITMOS</b>	<b>PROFESORA: NANCY BERNAL</b>
----------------	-----------------------------------	--------------------------------

<b>PUNTAJES Y NOTA / ESCALA DE EXIGENCIA (60%)</b>			
PUNTAJE MÁXIMO APROBACIÓN: 100%	NOTA: 7.0	PUNTAJE OBTENIDO	
PUNTAJE MÍNIMO APROBACIÓN: 60%	NOTA: 4.0	NOTA	

**INSTRUCCIONES GENERALES:**

Esta es una evaluación que corresponde a una Ejecución Práctica y tiene un 15% de ponderación sobre la nota final de la asignatura. El tiempo para desarrollar esta evaluación es de 3 horas pedagógicas y se realiza de manera individual en Taller de PC avanzado.

La evaluación consiste en:

- El estudiante deberá construir soluciones de algoritmos de acuerdo con las instrucciones necesarias que den solución al requerimiento del cliente

### **PREGUNTA 1**

Solucionar el problema de calcular el total a pagar por un cliente que lleva “X” cajones de palta (solo puede comprar de una categoría). Considere que existen 2 categorías de paltas: primera y segunda. El precio del cajón de primera categoría es el doble que el de segunda categoría. Tome en cuenta además que, si el pago de la factura es superior a 90 días, se le cobra un 20% adicional.

- Cree un algoritmo en pseudocódigo que de solución a este problema.

### **PREGUNTA 2**

Se desea competir con el pc en un juego de cara y sello. Tienes 3 oportunidades: El usuario elige su opción y el programa saca al azar una de las dos opciones, si le “achuntas” ganas 100 puntos y si pierdes te descuenta 25. Si al finalizar sus tres oportunidades suma 200 puntos debe decir “CORRE POR TU BOLETO DE LOTERIA”, si no, “SIGA PARTICIPANDO”

- Cree un algoritmo en pseudocódigo que de solución a este problema.

### **PREGUNTA 3**

Se desea evaluar que red social están usando con más frecuencia los jóvenes Instagram o TikTok, para esto se tomó una muestra de 50 jóvenes entre 12 y 18 años. Se les preguntará que red social prefieren, su edad y si tienen pareja o no. Desarrolle un algoritmo que permita saber:

- Red social más utilizada
  - Promedio de edad de usuarios de Instagram y TikTok
  - Cuantos jóvenes que usan Instagram están en solteros.
- Deberá crear un algoritmo en pseudocódigo que de solución a este problema.

### **Entrega:**

Para la entrega deberá comprimir los archivos en un .zip o .rar que contenga los tres programas en pseudocódigo. El formato es el siguiente:

nombreAlumno\_PGY1121\_SECCION\_JORNADA.

Ejemplo: JuanPerez\_PGY1121\_001\_D

# Pauta de Evaluación

## Pauta tipo: Escala de valoración

Categoría	% logro	Descripción niveles de logro
Muy buen desempeño	100%	Demuestra un desempeño destacado, evidenciando el logro de todos los aspectos evaluados en el indicador.
Buen desempeño	80%	Demuestra un alto desempeño del indicador, presentando pequeñas omisiones, dificultades y/o errores.
Desempeño aceptable	60%	Demuestra un desempeño competente, evidenciando el logro de los elementos básicos del indicador, pero con omisiones, dificultades o errores.
Desempeño incipiente	30%	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.
Desempeño no logrado	0%	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%	
Construye los algoritmos identificando las entradas, procesos y salidas, validando para dar solución al problema planteado.	Para los 3 algoritmos	Para 2 algoritmos	Para 1 algoritmo	Construcción incompleta		30%
Ej1. Realiza los cálculos para entregar el costo de la factura	Entrega todos los cálculos	Realiza los cálculos, pero no los muestra	Realiza los cálculos sin considerar los días	Los cálculos son incorrectos		10%
Utiliza las expresiones aritméticas, relacionales y lógicas	Obtiene la opción aleatoria y determina	Obtiene solo 2 tiros al azar y hace	Obtiene 1 tiro al azar y lo compara	Obtiene algún tiro pero no realiza la		10%

para desarrollar un algoritmo.	correctamente el resultado	algunas comparaciones		la comparación		
Utiliza las estructuras de control según la funcionalidad requerida.	Indica el mensaje adecuado				No indica el mensaje adecuado	15%
Utiliza las estructuras de repetición según la funcionalidad requerida						15%
Utiliza variables de control (contadores, acumuladores, flags) para controlar el flujo del algoritmo según la funcionalidad requerida.						20%
<b>Total</b>						<b>100%</b>