

##### FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

CARRERA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

|  |
| --- |
| **NOTA** |
|  |

ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN MÓVIL

PERÍODO ACADÉMICO: 2022-1

FECHA: 2/05/22

TIEMPO: - minutos

**EVALUACIÓN Nº 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CÓDIGO** | **APELLIDOS Y NOMBRES** | **SECCIÓN** |
| **20190345** | **Campos Inga, Alfredo Jesús** | **803** |
|  |  |  |
|  |  |  |

**ANTES DE INICIAR LA EVALUACIÓN DEBE LEER LAS INSTRUCCIONES**

**INSTRUCCIONES GENERALES:**

* La evaluación consta de 2 preguntas, cuyo puntaje está indicado en cada una de ellas.
* El procedimiento, el orden, la claridad de las respuestas y el uso apropiado del lenguaje (notaciones, símbolos y unidades), serán considerados como criterios de calificación.
* El material que debe entregar será el siguiente:
  + Código Fuente de su aplicación comprimido (previo Clean Project).
  + Este enunciado con el código y nombre de los integrantes.
* Su trabajo deberá ser entregado mediante la actividad creada en la plataforma Blackboard.
* Se podrá realizar en grupos de tres personas, pero esto es opcional.
* El trabajo deberá de exponerse en clase de **manera presencial** (salvo justificación documentada). En caso de no asistir el alumno, no tendrá nota en la evaluación.
* **Leer detenidamente las situaciones que ocasionarán la anulación de la evaluación, que se encuentran a continuación.**

**SITUACIONES QUE OCASIONARÁN LA ANULACIÓN DE LA EVALUACIÓN:**

* Presentar un trabajo que no sea una producción intelectual de los alumnos del grupo.

***Los profesores de la asignatura***

### **Juego de cartas “8 Locos”**

El juego "ocho locos" (versión programación móvil) consiste en repartir 8 cartas a 3 jugadores. El juego comienza cuando se muestra abierta (mostrando su valor) una carta en la mesa. Así comienza el juego con el jugador 1, luego el jugador 2 y luego el jugador 3 para luego volver a comenzar en el jugador 1.

El jugador en su turno debe ver si tiene una carta igual al número o al palo (símbolo) de la carta que está abierta en la mesa. Caso que no tenga una carta que cumpla con lo anteriormente dicho, deberá recibir una carta de las que no han sido repartidas ni están abiertas.

En caso de que un jugador tenga una carta que coincida en número o en el palo de la carta abierta en la mesa, pondrá su carta sobre la que estaba abierta y se ejecutarán las siguientes acciones, en caso de cumplir con determinadas condiciones:

1. Una carta k o 13 hace que el siguiente jugador que le toca se lleve 3 cartas. En caso de que ese jugador (que se estaba llevando las 3 cartas) coincide con el numero de la carta que está abierta, entonces el que le sigue se lleva estas 3 cartas y otras 3 cartas más. En caso de que tenga el número, entonces se la pasa al siguiente aumentando 3 cartas más y así sucesivamente. Caso contrario se tiene que quedar con todas las cartas.
2. Un jugador puede lanzar varias cartas a la mesa en caso de que tengan el mismo número.
3. La carta J es para saltar al siguiente jugador.

Debe tomar en cuenta lo siguiente:

* Existe una regla en la cual una carta con número 8 te permite cambiar el palo (el jugador indica el palo que desea que tenga la carta). Esto no se deberá implementar en el juego.
* Cuando un jugador le queda una carta, tiene que salir un mensaje que diga: "Jugador X va por una"
* El diseño de las pantallas corre por cuenta de el/los alumnos.
* Debe utilizar custom views para las cartas.

Además, puede revisar el video a continuación https://www.youtube.com/watch?v=mlCYPjmdkQ0, pero no tomar en cuenta las reglas adicionales ni la que se indicó anteriormente (de la carta 8).

### **Rúbrica**

La siguiente rúbrica se aplicará para el cálculo de la nota. El promedio ponderado con los pesos multiplicado por 5 dará la nota final.

|  |  |
| --- | --- |
| **Descripción** | **Calificación** |
| Implementación completa de funcionalidades.  (Peso 4) | 0 p: No realizó ninguna funcionalidad que se le pidió  1 p: Solución tiene errores bloqueantes pero tiene idea de lo que debe hacer.  2-3 p: Código implementa lo pedido pero tiene errores superficiales.  4 p: Código implementa lo pedido correctamente. |
| Utilización correcta de Custom Views.  (Pero 2) | 0 p: No utilizó Custom Views  1 p: Tiene errores graves o una implementación muy básica.  2-3 p: Código implementa Custom Views pero tiene errores.  4 p: Código implementa lo pedido correctamente. |
| Experiencia de usuario  (Peso 1) | 0 p: No ha utilizado ningún tipo de diseño.  1 p: Su diseño es bastante básico.  2-3 p: Diseño correcto de pantallas, pero podría tener mejoras.  4 p: Muy diseño de pantallas que brinda una muy buena experiencia de usuario. |
| Conocimiento individual de los tópicos utilizados en la construcción de la app.  (Peso 3) | 0p: No ha participado en la elaboración del proyecto.  1p: Su grupo indica que ha participado, pero no demuestra probidad en los conceptos utilizados en la construcción.  2p: Ha participado, pero no puede responder completamente a las preguntas que se le ha realizado.  3p: Ha participado y ha respondido correctamente a las preguntas realizadas, pero su porcentaje de contribución no es el mismo que algún integrante del equipo.  4p: Ha participado, respondido correctamente y su porcentaje de contribución es proporcional a los miembros del equipo. |