

	Ingeniería en Sistemas de Computación	Curso: Introducción a la Programación.
		Profesor: M.Sc. Ing. José Carlos Álvarez Umaña.
	Ejercicio Práctico 2	Código curso: SC-202

Porcentaje: 5%	Puntos	Porcentaje	Nota
Puntaje total: 20			
Instrucciones generales			
<p>El presente documento define las pautas para la elaboración de la Práctica programada 2 del curso de INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN.</p> <p>Esta evaluación está incluida dentro de las evaluaciones de la Directriz sobre Honestidad Académica, presentada y aceptada en el Programa del Curso, el incumplimiento con la directriz mencionada generará la aplicación correspondiente del artículo 31 del reglamento estudiantil vigente.</p> <p>A la hora de entregar el archivo se debe subir el proyecto completo a la sección correspondiente en el campus virtual, el nombre del archivo debe tener el siguiente formato.</p> <p>#TipoEvaluacion_NombreApellido</p>			

1. Objetivo:

Aplicar los conocimientos relacionados con orientación a objetos.

2. Especificación

El ejercicio práctico 2 es individual.

No está permitido ningún *framework* o código previo. Todo código debe ser generado por el estudiante desde cero. Utilice NetBeans o IntelliJ Idea para generar la solución.

Se deben construir un programa con la clase su correspondiente método Main, al mismo tiempo las clases Autor y clase Libro. Dichas clases deben poseer los siguientes atributos y métodos. También en un archivo .txt se debe adjuntar el diagrama de clases. Todo el entregable debe ir en formato zip.

Autor:

- Atributos:
 - nombre
 - nacionalidad

- Métodos:
 - Constructor: dicho método constructor debe recibir por parámetro nombre y nacionalidad.
 - getName: obtiene el atributo nombre.
 - getNacionalidad: obtiene el atributo nacionalidad.
 - setName: modificar el atributo nombre.
 - setNacionalidad: modificar el atributo nacionalidad.
 - mostrarInformacion: dicho método muestra tanto el nombre del autor, como su nacionalidad utilizando "System.out.println"

Libro:

- Atributos:
 - titulo
 - autor (Se referencia a la clase anteriormente descrita)
 - anioPublicacion
- Métodos:
 - Constructor: Dicho método constructor debe recibir por parámetro título, autor y anioPublicacion.
 - getTitulo: obtiene el atributo título.
 - getAutor: obtiene el atributo autor.
 - getAnioPublicacion: obtiene el atributo anioPublicación.
 - setTitulo: modifica el atributo título.
 - setAutor: modifica el atributo autor.
 - setAnioPublicacion: modifica el atributo anioPublicacion.
 - mostrarInformacion: dicho método muestra tanto el título, anioPublicacion, información del autor utilizando "System.out.println"

3. Diagrama

- a. Realice un diagrama de clase para las dos clases anteriormente mencionadas.

4. Código

Se debe crear un programa en Java con su Main correspondiente, en el cual se evidencie el uso de todos los métodos anteriormente mencionados, incluyendo los constructores de la siguiente manera:

- a. Generar una instancia de Autor mediante el constructor.
- b. Generar una instancia de Libro mediante el constructor.
- c. Utilizar todos los métodos de la clase Autor mediante su correspondiente instancia.

- d. Utilizar todos los métodos de la clase Libro mediante su correspondiente instancia.

5. Rubrica de evaluación

Nombre: Rubrica para evaluar el ejercicio práctico 1				
Producto: Uso de estructuras de selección y repetición				
Criterios por evaluar	Cumple con lo solicitado 2 puntos	Cumple parcialmente 1 punto	No cumple lo Solicitado 0 puntos	Observaciones al estudiante
La solución del problema está bien desarrollada. Nuevas ideas han sido exploradas. La estrategia descrita apoya los resultados.				
El problema resuelto evidencia mayor nivel de pensamiento.				
Explicación del concepto se desarrolla fácilmente y es efectivo.				
Los gráficos y textos desarrollados exhiben un grado de creatividad y ayudan al entendimiento de los procedimientos.				
Todas las estrategias desarrolladas están relacionadas con el tema. Indican la fuente de donde fueron tomados.				
Todos los textos y gráficos están relacionados con el tema y hacen que sea más fácil de entender.				
La resolución del problema demuestra creatividad/innovación y búsqueda de nuevas ideas y estrategias.				

Desarrolla aportaciones de calidad y demuestra ser el resultado de un proceso de pensamiento propio y crítico.				
En la presentación existe dominio de los conceptos y estos son comunicados de manera efectiva.				
La resolución y entrega del trabajo incluye todos los elementos requeridos a nivel de tiempo y forma.				
Valor 20 puntos. (Para obtener la nota se utiliza regla 3)				