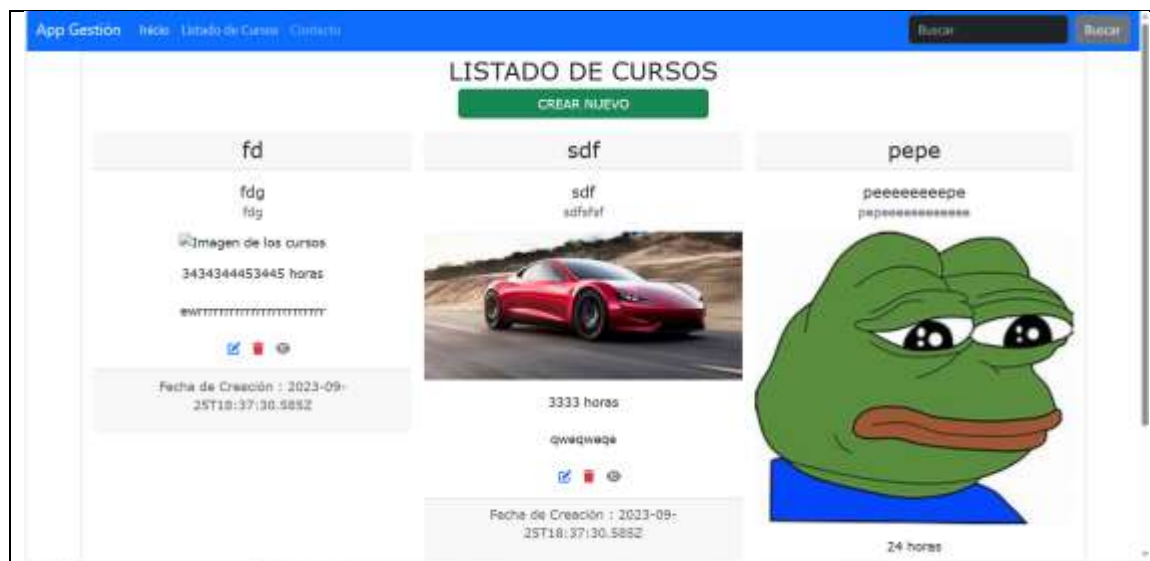


NOMBRE Y APELLIDOS:		FECHA: 25/09/2023		
DOCENTE: MANUEL MACÍAS PÉREZ		NOTA:		
(IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB.		Nº CURSO: 22-35/008902		
MF0492_3	UNIDADES DE APRENDIZAJE A LAS QUE RESPONDE: UA1, UA2 y UA3		Duración:	3h
UF1845				
PRÁCTICA FINAL				
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>El alumno de forma individual deberá realizar revisión, corrección, integración y depuración de componentes en una aplicación web para la gestión de una base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Descarga de los componentes y librerías correspondientes, desde GitHub. <ul style="list-style-type: none"> ▪ https://github.com/MacPe-Dev/PruebasIFCD0210.git ○ Integración en una instalación del framework Angular ○ Integración de un servidor Nodejs ○ Comprobar su funcionamiento ○ Corrección de errores ○ Documentar los errores corregidos y cambios en los componentes <p>Para la entrega de la prueba, hay que realizar un pantallazo del navegador de que se está ejecutando la aplicación en un servidor correctamente y la documentación de los errores encontrados y corregidos.</p> <p>Convertir en pdf y enviar o subir a Github.</p> <p>Errores del examen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Instalar librerías no existentes en el proyecto. Nombres de variables que no coinciden con la variable declarada Agregar componentes y servicios que no fueron declarados Errores de sintaxis Cambiar la URL, que utilizaba localhost 				



MEDIOS PARA SU REALIZACIÓN

- Equipo microinformático y Software de base.
- Herramientas y aplicaciones ofimáticas.
- Aplicaciones de edición web.
- Aplicación Visual Code Studio

PAUTAS DE ACTUACIÓN DEL FORMADOR

Al inicio de la práctica, que se desarrollará de manera individual por cada uno de los alumnos, el formador/a realizará las siguientes actuaciones:

- Fijará los objetivos de la práctica.
- Aportará las instrucciones necesarias a los alumnos/as para la realización de la misma, haciendo hincapié en aquellos aspectos más relevantes.
- Facilitará a cada alumno/a la documentación necesaria para el desarrollo de la práctica.
- Resolverá las dudas que se planteen durante el transcurso de la práctica, con objeto de que el alumnado aprenda y pueda concluir la realización de la misma.

Durante la realización de la práctica el formador/a supervisará el desarrollo de esta para evaluar tanto los procedimientos como el resultado final.

Al finalizar la práctica el formador examinará el desarrollo que han realizado los/as alumnos/as, proponiendo las medidas de corrección, en caso necesario.

ESPECIFICACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA

Resultados a comprobar	Indicadores de logro
1. Crear componentes software utilizando objetos o componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos y otras estructuras.: Conforme a los Criterios de evaluación CE1.1	Crear componentes software utilizando objetos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos Crear componentes software utilizando componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos.
2. CE1.5 En un supuesto práctico en el que se pide construir componentes de software que accedan a	Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos.

<p>datos soportados en bases de datos u otras estructuras de almacenamiento, se pide:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos. – Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos u otras estructuras según especificaciones dadas. – Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos mediante el lenguaje SQL. <p>Conforme a los Criterios de evaluación CE1.3</p>	<p>Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos</p>
	<p>Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos</p>
	<p>Documenta la construcción de componentes de software que acceden a datos soportados en base de datos</p>

Sistema de valoración

Definición de indicadores y escalas de medida

Los indicadores que se van a establecer, será una hoja de chequeo, sistema de valoración, que complementa a este documento, donde se evalúan todos los resultados a comprobar (tareas). En este documento, se establecerán a su vez los indicadores de logro que se han de tener en cuenta, para conseguir los resultados a comprobar.

Mínimo exigible

El mínimo exigible para la superación de la práctica es de 50 puntos sobre 100 puntos

EJERCICIOS

El alumno de forma individual deberá realizar revisión, corrección, integración y depuración de componentes en una aplicación web para la gestión de una base de datos

- Descarga de los componentes y librerías correspondientes, desde GitHub.
 - <https://github.com/MacPe-Dev/PruebasIFCD0210.git>
- Integración en una instalación del framework Angular
- Integración de un servidor Nodejs
- Comprobar su funcionamiento
- Corrección de errores
- Documentar los errores corregidos y cambios en los componentes

Para la entrega de la prueba, hay que realizar un pantallazo del navegador de que se está ejecutando la aplicación en un servidor correctamente y la documentación de los errores encontrados y corregidos.

Convertir en pdf y enviar o subir a Github.

SISTEMA DE VALORACIÓN MF0492_3- UF1845 – PRÁCTICA FINAL

NOMBRE DEL ALUMNO:

RESULTADO A COMPROBAR	INDICADORES DE LOGRO	ESCALA DE MEDIDA		
1. Crear componentes software utilizando objetos o componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos y otras estructuras.: Conforme a los Criterios de evaluación CE1.1	Crear componentes software utilizando objetos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos	- Crear componentes software utilizando objetos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos más del 75%	B	20
		- Crear componentes software utilizando objetos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos entre un 50 % y 75%	R	10
		- Crear componentes software utilizando objetos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos menos de un 50 %	M	0
2. En un supuesto práctico en el que se pide construir componentes de software que accedan a datos soportados en bases de datos u otras estructuras de almacenamiento, se pide: – Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos. – Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos. – Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos u otras estructuras según especificaciones dadas. – Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos mediante el lenguaje SQL. Conforme a los Criterios de evaluación CE1.3	Crear componentes software utilizando componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos.	- Crear componentes software utilizando componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos más del 75%	B	20
		- Crear componentes software utilizando componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos entre un 50 % y 75%	R	10
		- Crear componentes software utilizando componentes de conectividad específicos para acceder a informaciones almacenadas en bases de datos menos de un 50 %	M	0
	Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos.	- Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos más del 75%	B	10
		- Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos entre un 50 % y 75%	R	5
		- Identificar los elementos y estructuras contenidas en una base de datos menos de un 50 %	M	0
	Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos	- Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos más del 75%	B	10
		- Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos entre un 50 % y 75%	R	5
		- Utilizar los objetos, conectores y middleware necesarios en la construcción del componente para realizar los accesos a los datos soportados en la base de datos menos de un 50 %	M	0
	Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos	- Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos más del 75%	B	10
		- Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos entre un 50 % y 75%	R	5
		- Realizar operaciones de definición y manipulación de informaciones soportadas en bases de datos menos de un 50 %	M	0
	Documenta la construcción de componentes de software que acceden a datos soportados en base de datos	- Documenta la construcción de componentes de software que acceden a datos soportados en base de datos más del 75%	B	10
		- Documenta la construcción de componentes de software que acceden a datos soportados en base de datos entre un 50 % y 75%	R	5
		- Documenta la construcción de componentes de software que acceden a datos soportados en base de datos menos de un 50 %	M	0
Valor mínimo exigible: 50		Valor máximo: 100		

