**Evaluación I – Unidad II**

**30%**

**Programación WEB**

**Puntaje Obtenido:**

**Nota:**

**Fecha**

**:**

**Nombre Alumno:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Carrera:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **Código:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Asignatura:** Programación WEB  **Código:** IEI-054

**Docentes:** Eliseo Enrique Piña Mena

**Modalidad de la prueba: Escrita Oral Práctica Mixta**

**Instrucciones Generales de la Prueba:**

1. La evaluación consta de 1 ítem de 35 puntos.
2. Lea atentamente cada una de las instrucciones y responda según se solicite.
3. Puntaje máximo: 35 puntos; Puntaje nota 4.0: 21 puntos Exigencia 60%.
4. Usted dispone de 20 minutos de tiempo máximo para exponer su producto.
5. La evaluación se desarrolla de manera grupal (máximo 3 integrantes).
6. En caso de que usted sea sorprendido realizando una conducta poco ética con su prueba (copia, compartir respuestas o cualquier otra acción que atente contra protocolo de la institución), se calificará con la nota mínima según reglamento.
7. Ante cualquier duda, sólo realice la consulta al docente.
8. Una vez finalizada la evaluación cargue su producto en AULA Virtual, no se revisarán evaluaciones que no se encuentren cargadas.

# Actividad.

## Competencia

* Integrar componentes de software basados en arquitectura WEB, utilizando CSS3, HTML5, PHP5 o JavaScript, en un sistema según requerimientos operacionales y procedimientos definidos por la organización (SINT-3; PROG-3; TEST-3; TECH-4 (WEB)).

## Objetivo

* Integrar componentes desarrollados en lenguaje PHP5 con la maqueta de la página WEB, detectando y corrigiendo situaciones de riesgo, de acuerdo con requerimientos.

## Criterio de evaluación

* Diseña programas y scripts de moderada complejidad, según especificaciones entregadas.
* Codifica programas y scripts de moderada complejidad, utilizando lenguaje PHP5, según especificaciones entregadas.

## Instrucciones de la actividad

Reciclando su proyecto “Junta Vecinal” y haciendo uso de sesiones, construya los siguientes vistas y formularios:

* Login funcional que permita acceder mediante contraseñas a los apartados del vecino y directivo de junta vecinal.
* Formulario de creación de un vecino.
* Formulario de creación de un hogar.

### Restricciones

* El login se accede inicialmente con una credencial maestra y luego se accede según las cuentas creadas.
* Sólo se puede registrar un vecino por RUT.
* Sólo se puede registrar un hogar por identificación de hogar (calle + numeración).
* Cada vecino, puede crear un hogar.
* El vecino que crea el hogar automáticamente es un jefe de hogar.
* Cada jefe de hogar puede vincular a “N” habitantes en el hogar.

**NOTA:** De momento cada hogar pasa en estado “aprobado”, sin embargo, para la próxima evaluación, cada hogar se crea en estado pendiente y el “directivo de la junta los libera”.

# Rubrica.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Preg** | **Ítem** | **Logrado** | **Parcialmente logrado** | **Deficiente** | **No logrado** |
| **N°** | **5 puntos** | **3 puntos** | **1 puntos** | **0 puntos** |
| 1 | Acceso al sistema | El alumno construye un login el cual utiliza el artefacto correcto (input) y es accesible mediante una clave maestra local. | El alumno construye un login el cual no utiliza el artefacto correcto (input), sin embargo, es accesible mediante una clave maestra local. | El alumno construye un login el cual no valida credenciales. | No realiza la actividad. |
| 2 | Acceso al sistema | El alumno construye un login el cual utiliza el artefacto correcto (input) y es accesible mediante credenciales creadas tras registrar a un vecino. | - | El alumno construye un login el cual no valida las credenciales creadas tras registrar a un vecino. | No realiza la actividad. |
| 3 | Formulario de registro vecino | El alumno construye un formulario el cual utiliza los artefactos necesarios para registrar a un vecino. Sin duplicar su almacenamiento. | El alumno construye un formulario el cual no utiliza los artefactos necesarios para registrar a un vecino. Sin embargo, no duplica su almacenamiento. | El alumno construye un formulario el cual registra duplicando su almacenamiento. | No realiza la actividad. |
| 4 | Formulario de registro hogar | El alumno construye un formulario el cual utiliza los artefactos necesarios para registrar a un hogar. Sin duplicar su almacenamiento. | El alumno construye un formulario el cual no utiliza los artefactos necesarios para registrar a un hogar. Sin embargo, no duplica su almacenamiento. | El alumno construye un formulario el cual registra un hogar, duplicando su almacenamiento. | No realiza la actividad. |
| 5 | Formulario de registro hogar | El formulario de registro de hogar es visible sólo desde el perfil del vecino. | - | El formulario de registro de hogar es visible desde el perfil del vecino Y/O desde otro perfil, diferente al del vecino. | No realiza la actividad. |
| 6 | Formulario de registro hogar | El vecino que crea el hogar cambia su estado a jefe de hogar. | - | El vecino que crea el hogar no cambia su estado a jefe de hogar. | No realiza la actividad. |
| 7 | ROL jefe de hogar. | El jefe de hogar puede vincular vecinos a su hogar. | - | No se valida quien vincula vecinos en su hogar. | No realiza la actividad. |

# Escala de notas.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Puntaje** | **Nota** |  | **Puntaje** | **Nota** |
| **0** | 1 |  | **18** | 3,6 |
| **1** | 1,1 |  | **19** | 3,7 |
| **2** | 1,3 |  | **20** | 3,9 |
| **3** | 1,4 |  | **21** | 4 |
| **4** | 1,6 |  | **22** | 4,2 |
| **5** | 1,7 |  | **23** | 4,4 |
| **6** | 1,9 |  | **24** | 4,6 |
| **7** | 2 |  | **25** | 4,9 |
| **8** | 2,1 |  | **26** | 5,1 |
| **9** | 2,3 |  | **27** | 5,3 |
| **10** | 2,4 |  | **28** | 5,5 |
| **11** | 2,6 |  | **29** | 5,7 |
| **12** | 2,7 |  | **30** | 5,9 |
| **13** | 2,9 |  | **31** | 6,1 |
| **14** | 3 |  | **32** | 6,4 |
| **15** | 3,1 |  | **33** | 6,6 |
| **16** | 3,3 |  | **34** | 6,8 |
| **17** | 3,4 |  | **35** | 7 |