**INFORME DE LABORATORIO**

**(formato estudiante)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **INFORMACIÓN BÁSICA** | | | | | | |
| **ASIGNATURA:** | *Fundamentos de la programación 2* | | | | | |
| **TÍTULO DE LA PRÁCTICA:** | *Arreglos estándar* | | | | | |
| **NÚMERO DE PRÁCTICA:** | *02* | **AÑO LECTIVO:** | *2024* | **NRO. SEMESTRE:** | | *2* |
| **FECHA DE PRESENTACIÓN** | *27/09/2024* | **HORA DE PRESENTACIÓN** | *22/40/00* | | | |
| **INTEGRANTE (s)**  *Leonardo Juan José Baca Calsin* | | | | **NOTA (0-20)** | |  |
| **DOCENTE(s):**  *Pinto Oppe Lino José* | | | | | | |
|  | | | | |  | |
| **RESULTADOS Y PRUEBAS** | | | | | | |
| 1. **EJERCICIOS RESUELTOS:**   *El estudiante coloca la evidencia de los ejercicios propuestos realizados en la sesión de laboratorio, en el tiempo o duración indicado por el docente.*  *El docente debe colocar la retroalimentación por cada ejercicio que el estudiante/grupo ha presentado*              COMMIT:     1. **PRUEBAS**   *¿Con que valores comprobaste que tu práctica estuviera correcta?*  Lo comprobé con valores de cadenas de más de una palabra y números para verificar mi código. *¿Qué resultado esperabas obtener para cada valor de entrada?*  Esperaba que se actualice cada letra que coincida con la palabra anónima o caso contrario que la figura del ahorcado se vaya formado tras cada fallo del Usuario. *¿Qué valor o comportamiento obtuviste para cada valor de entrada?*  Obtuve una actualización en los guiones de la palabra anónima y también actualizaciones en la figura del ahorcado. | | | | | | |
| 1. **RUBRICA:**   *Colocar la evidencia de las respuestas realizadas al cuestionario enunciado en la guía práctica de laboratorio.*   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **Contenido y demostración** | | **Puntos** | **Checklist** | **Estudiante** | **Profesor** | | 1. GitHub | Hay enlace URL activo del directorio para el laboratorio hacia su repositorio GitHub con  código fuente terminado y fácil de revisar. | 2 | X | 2 |  | | 2. Commits | Hay capturas de pantalla de los commits más importantes con sus explicaciones detalladas.  (El profesor puede preguntar para refrendar calificación). | 4 | X | 2 |  | | 3. Código fuente | Hay porciones de código fuente importantes con numeración y explicaciones detalladas de  sus funciones. | 2 | X | 2 |  | | 4. Ejecución | Se incluyen ejecuciones/pruebas del código fuente explicadas gradualmente. | 2 | X | 2 |  | | 5. Pregunta | Se responde con completitud a la pregunta formulada en la tarea. (El profesor puede preguntar  para refrendar calificación). | 2 | X | 2 |  | | 6. Fechas | Las fechas de modificación del código fuente  están dentro de los plazos de fecha de entrega  establecidos. | 2 | X | 2 |  | | 7. Ortografía | El documento no muestra errores ortográficos. | 2 | X | 2 |  | | 8. Madurez | El Informe muestra de manera general una  evolución de la madurez del código fuente, explicaciones puntuales pero precisas y un acabado  impecable. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación). | 4 | X | 3 |  | | TOTAL | | 20 |  | 17 |  | | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **CONCLUSIONES** | | | | | | |
| *Colocar las conclusiones, apreciaciones reflexivas, opiniones finales a cerca de los resultados obtenidos de la sesión de laboratorio.* Al momento de aplicar el juego del ahorcado en java, me di cuenta que era verdad la frase “Si puedes imaginarlo, puedes programarlo” ya que se pudo programar un juego que pensaba que no era posible automatizarlo mediante lenguajes de programación, sin embargo, estaba equivocado. | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **METODOLOGÍA DE TRABAJO** | | | | | | |
| *Colocar la metodología de trabajo que ha utilizado el estudiante o el grupo para resolver la práctica, es decir el procedimiento/secuencia de pasos en forma general.*  La metodología de trabajo que se ha utilizado para el siguiente programa es, en primer lugar entender lo que nos pide el programa, en segundo lugar debemos implementar una solución a este problema y por último debemos implementarlo en un lenguaje de programación, para después probarlo y ver si nuestro programa fue una solución al problema que se nos plantea. | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA** | | | | | | |
| *Colocare las referencias utilizadas para el desarrollo de la práctica en formato IEEE* https://repositorio.unsa.edu.pe/bitstreams/c4eb8421-6910-46fd-9746-e6c07c0b59bb/download | | | | | | |