

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
 FACULTAD DE INGENIERIA  
 ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS  
 ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y  
 ENSAMBLADORES 1 SECCIONES A Y B  
 ING. OTTO RENE ESCOBAR  
 AUX. A. OSCAR ROLANDO BERNARD PERALTA  
 AUX. B. MARIO AUGUSTO PINEDA MORALES



## Hoja de Calificación Proyecto 2

Fecha Calificación: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_ Carne: \_\_\_\_\_

Consideraciones Previas	
Directiva .MODEL small	
Lectura de archivos	
Generación de reportes	
Manuales	
Identificación del estudiante	
Nivel 1 completamente jugable	

Menú Principal		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
Opciones correctas (0.125 cada una)	0.5000	
Opciones funcionales (0.125 cada una)	0.5000	
SubTotal	1.0000	
Teclas Correctas (SubTotal * 2)	2.0000	
Teclas No Correctas (SubTotal * 1)		
<b>Total, Menú Principal (Evaluación Teclas)</b>	<b>2.0000</b>	

Register		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
<b>Usuario</b>		
No inicia con número	0.5000	
Longitud (8 min - 15 max / caracteres)	1.0000	

Original Estudiante

Copia tutor Académico (a entregar a Coordinación DTT-ECYS)

Contiene alguno de los signos requeridos (-, _ .)	0.5000	
Existe nombre de usuario	0.5000	
<b>Password</b>		
Longitud 16 min caracteres	1.0000	
Contiene al menos una mayúscula	0.5000	
Contiene al menos un número	0.5000	
Contiene caracteres especiales (!, >, %, ,, *)	0.5000	
<b>Total, Register</b>	<b>5.0000</b>	

<b>Login</b>		
<b>Descripción de Ponderación</b>	<b>Valor</b>	<b>Punteo</b>
Password enmascarado	0.5000	
Usuario case sensitive	0.5000	
Password case sensitive	0.5000	
Usuario normal bloqueado	0.5000	
Usuario admin bloqueado	0.5000	
Tiempo cooldown admin bloqueado correcto	3.0000	
login usuario admin luego de tiempo bloqueado	0.5000	
<b>Total, Login</b>	<b>6.0000</b>	

<b>Menú usuario</b>		
<b>Descripción de Ponderación</b>	<b>Valor</b>	<b>Punteo</b>
Opciones correctas (0.125 cada una)	0.5000	
Opciones funcionales (0.125 cada una)	0.5000	
<b>SubTotal</b>	<b>1.0000</b>	
Teclas Correctas (SubTotal * 2)		
Teclas No Correctas (SubTotal * 1)	2.0000	
top 10 scoreboard correcto	1.0000	
my top 10 scoreboard correcto	1.0000	
<b>Total, Menú usuario (SubTotal + Top 10 + My Top 10)</b>	<b>4.0000</b>	

<b>Menú administración</b>		
<b>Descripción de Ponderación</b>	<b>Valor</b>	<b>Punteo</b>
Unlock User	0.1250	
Unlock User Funcional	0.1250	
Promote user to admin (solo admin)	0.1250	

**Original Estudiante**

**Copia tutor Académico (a entregar a Coordinación DTT-ECYS)**

Promote user to admin Funcional (solo admin)	0.1250	
Demote user from admin (solo admin)	0.1250	
Demote user from admin Funcional (solo admin)	0.1250	
Show top 10 scoreboard (solo user ascendido)	0.1250	
Show top 10 scoreboard Funcional (solo user ascendido)	0.1250	
Show my top 10 scoreboard (solo user ascendido)	0.1250	
Show my top 10 scoreboard Funcional (solo user ascendido)	0.1250	
Play Game (solo user ascendido)	0.1250	
Play Game Funcional (solo user ascendido)	0.1250	
Bubble sort	0.1250	
Bubble sort Funcional	0.1250	
Heap sort	0.1250	
Heap sort Funcional	0.1250	
Tim sort	0.1250	
Tim sort Funcional	0.1250	
Logout	0.1250	
Logout Funcional	0.1250	
<b>SubTotal</b>	<b>2.5000</b>	
Únicamente Teclas Correctas (SubTotal * 2)	5.0000	
Teclas No Correctas (SubTotal * 1)		
Show top 10 y show my top 10 ya fueron evaluados previamente, en caso de no mostrarse correctamente acá se disminuirá la nota de la sección anterior. a la mitad obtenida		
En este punto se evalúa la funcionalidad del menú, unlock user, promote / demote user e ir al ordenamiento correcto; la funcionalidad de cada uno de estos aspectos se evalúa en un apartado independiente		
<b>Total, Menú administración (Evaluación Teclas)</b>	<b>5.0000</b>	

Unlock user		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
Desbloquear correctamente usuario (mensaje)	0.5000	
Usuario no estaba bloqueado (mensaje)	0.5000	
Se desbloqueo correctamente el usuario (verificar en login)	1.0000	
<b>Total, Unlock user</b>	<b>2.0000</b>	

Promote user to admin		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
Promover correctamente usuario (mensaje)	0.5000	
Usuario ya era admin (mensaje)	0.5000	
Promover correctamente usuario (verificar en login)	1.0000	
<b>Total, Promote user to admin</b>	<b>2.0000</b>	

Demote user from admin		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
Degradar correctamente usuario (mensaje)	0.5000	
Usuario no era admin (mensaje)	0.5000	
Degradar correctamente usuario (verificar en login)	1.0000	
<b>Total, Demote user from admin</b>	<b>2.0000</b>	

Usuario Admin general		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
Nombre de usuario correcto	0.2500	
Password correcto	0.2500	
No se encuentra en memoria	1.0000	
<b>Total, Admin general</b>	<b>1.5000</b>	

Ordenamientos		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
<b>Menú</b>		
Menú - Sentido (Todas las opciones correctas)	0.2500	
Menú - Métrica (Todas las opciones correctas)	0.2500	
Menú - Velocidad (Todas las opciones correctas)	0.5000	
<b>SubTotal</b>	<b>1.0000</b>	
<b>Ordenamiento</b>		
Ordenamiento - Sentido (Todas las opciones correctas)	1.0000	
Ordenamiento - Métrica (Todas las opciones correctas)	1.0000	
Ordenamiento - Velocidad (Todas las opciones correctas)	1.5000	
<b>SubTotal</b>	<b>3.5000</b>	
<b>Ordenamientos</b>		
Bubble sort visual	1.0000	

Original Estudiante

Copia tutor Académico (a entregar a Coordinación DTT-ECYS)

Heap sort visual		2.0000	
Tim sort visual		2.5000	
<b>SubTotal</b>		<b>5.5000</b>	
Reporte ordenamiento			
Evaluar (en los tres ordenamientos):			
- Tipo			
- Sentido			
- Fecha			
- Hora			
- Ordenamiento correcto			
(subTotales * 2)			
Reporte incorrecto / incompleto / con errores (SubTotales * 1)		20.0000	
<b>Total, Ordenamientos (Reporte ordenamiento)</b>		<b>20.0000</b>	

Archivos			
Modificar un usuario en users.gal		0.7500	
Modificar un score en scores.gal		0.7500	
<b>Total, Archivos</b>		<b>1.5000</b>	

Juego			
Pantalla de juego			
Username (correcto)		0.5000	
Level (correcto)		0.5000	
Score (correcto - detallar cómo se obtienen los puntos)		1.0000	
Time (Mostrar minutos - segundos - centisegundo)		0.5000	
Lives		0.5000	
<b>SubTotal</b>		<b>3.0000</b>	
Pausa			
ESC para pausar		0.2500	
Tiempo de juego no está corriendo durante la pausa		1.0000	
Mensaje función de cada tecla mientras pausa		1.0000	
Salir a menú (verificar guardado en scores)		1.0000	
Reanudar juego con ESPACIO		0.2500	
<b>SubTotal Pausa</b>		<b>3.5000</b>	
Nivel 1			
Datos corresponden a los iniciales		0.2500	

Original Estudiante

Copia tutor Académico (a entregar a Coordinación DTT-ECYS)

Mensaje para iniciar juego (no se puede mover nave antes)	1.0000	
Nave (cañones) corresponde al nivel en curso	0.2500	
Dispara el/los cañon(es) correcto(s)	0.5000	
Bala daño 1 no destruye enemigos nivel superior	1.0000	
Tiempo perceptible antes de iniciar ataque kamikaze enemigos nivel 2 y 3	0.5000	
Ataque kamikaze de todos los enemigos 2 y 3 (al menos)	1.0000	
Termina nivel al no haber enemigos en pantalla	0.5000	
<b>SubTotal Nivel 1</b>	<b>5.0000</b>	
<b>Nivel 2</b>		
Datos corresponden a los obtenidos previamente	0.2500	
Mensaje para iniciar juego (no se puede mover nave antes)	1.0000	
Nave (cañones) corresponde al nivel en curso	0.2500	
Dispara el/los cañon(es) correcto(s)	0.5000	
Bala daño 1 y 2 no destruye enemigos nivel superior	1.0000	
Tiempo perceptible antes de iniciar ataque kamikaze enemigos nivel 3	0.5000	
Ataque kamikaze de todos los enemigos 3 (al menos)	1.0000	
Termina nivel al no haber enemigos en pantalla	0.5000	
<b>SubTotal Nivel 2</b>	<b>5.0000</b>	
<b>Nivel 3</b>		
Datos corresponden a los obtenidos previamente	0.2500	
Mensaje para iniciar juego (no se puede mover nave antes)	1.0000	
Nave (cañones) corresponde al nivel en curso	0.2500	
Dispara el/los cañon(es) correcto(s)	0.5000	
Solo bala daño 3 puede destruir enemigo resistencia 3	1.0000	
Bala daño 3 puede destruir enemigo 1 y 2 en un solo disparo	1.0000	
Tiempo perceptible antes de iniciar ataque kamikaze enemigos nivel 2 y 3	0.5000	
Ataque kamikaze de todos los enemigos 2 y 3	1.0000	
Termina nivel al no haber enemigos en pantalla	0.5000	
<b>SubTotal Nivel 3</b>	<b>6.0000</b>	
- Tiempo incluyendo centisegundos corresponde al paso del tiempo (sum(SubTotal Niveles) * 2)	32.0000	
- Tiempo no corresponde al paso del tiempo (sum(SubTotal Niveles) * 1)		
Fin de juego por perder todas las vidas	3.0000	
<b>Total, Juego (Pantalla Inicial, Pausa, Tiempo, Vidas)</b>	<b>41.5000</b>	

Manuales		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
Manual Técnico	2.5	
Manual de Usuario	2.5	
<b>Total, Manuales</b>	<b>5</b>	

Preguntas		
Descripción de Ponderación	Valor	Punteo
Pregunta 1	2.5	
<b>Total, preguntas</b>	<b>2.5</b>	

<b>NOTA TOTAL</b>	<b>100</b>
-------------------	------------

**NOTA:**

- **La realización del proyecto es de forma individual**
- Debe ser jugable por lo menos un nivel completo, hasta terminar ese nivel, ya que es la fuente de todos
- los datos que se evaluarán, de lo contrario no se calificará.
- Directiva **.MODEL** máxima a usar **small**.
- Lectura de archivos.
- Generación de reportes.
- Se debe entregar los manuales técnico y de usuario, de lo contrario se asumirá que el estudiante copió.
- No se calificará ningún proyecto que no tenga la identificación completa del estudiante detallada como aparece al inicio del presente enunciado
- El código del programa debe ser estrictamente ensamblador
- no se permite el uso de alguna librería.
- Se debe presentar el proyecto en Dosbox.
- Lenguaje ensamblador a utilizar MASM 6.11
- No está permitido el uso de estructuras de control if o if else, while, repeat, for.
- No está permitido el uso de STRUCT
- Se evaluará que cada tecla solicitada explícitamente sea la que se use para la manipulación del proyecto.
- El día de la calificación se harán preguntas, modificación de código sobre aspectos utilizados en la elaboración del proyecto, las cuales se considerarán en la nota final.
- Subir todos los archivos para que el proyecto funcione así como los manuales para antes de 23:59 horas del jueves 28 de abril.
- **Copias parciales o totales tendrán una nota de 0 puntos y los involucrados serán**

**Original Estudiante**

**Copia tutor Académico (a entregar a Coordinación DTT-ECYS)**

**reportados a la Escuela de Ciencias y Sistemas**

- Todos estos entregables deben de ser adjuntados en un archivo de extensión rar. El archivo debe ser nombrado como [ACE1]Pro2\_#Carnet.rar.

---

Firma del Alumno  
Ó Coordinador de Grupo

---

Firma del Auxiliar