



EVALUADOR

Descripción

Aparecen los datos del estudiante, el centro, curso y año

En este cuadro encontramos la consigna, para que el estudiante responda



Evaluador de Entregas de Programación



Estudiante: MARÍA SOL MÉNDEZ CARRO



Centro: CeRP del Suroeste



Curso: PROGRAMACIÓN II: 02INPGR22025215520 Anual Intermedio/Vespertino



Año: 2025

desafío 3

Implementa un programa en Java que genere una secuencia de enteros azar entre 0 y 10. El programa debe mostrar cada entero en pantalla junto con un mensaje que diga si es par o no lo es. Además, el programa debe ir sumando todos los valores impares que se vayan generando. El procesamiento debe detenerse en el momento en que la suma supere el valor 25. Al finalizar, el programa debe mostrar en pantalla la suma calculada.

Ejecución

 Tu código de solución:

Escribe tu código aquí...

 Fundamentación de tu solución:

Explica tu estrategia, qué pensaste para resolver el problema, etc.

 Enviar Entrega

Aquí el estudiante va a ingresar la solución al desafío o problema que se le planteó. (En este caso un código)

En este cuadro el estudiante deberá de dar una fundamentación sobre cómo y por qué resolvió el desafío de esa manera.

Con este botón pasaremos a una previa corrección

Pre corrección

12.0

Nota

Rúbrica

Con este botón, podemos ver todas las entregas que realizamos

Aquí podemos confirmar el envío

Y aquí cancelamos

Total puntos: 24

La solución entregada es completa, clara y funcional. Cumple con todos los requisitos del problema, está bien comentada y organizada, y utiliza estrategias adecuadas para resolverlo eficientemente.

Ver historial de entregas

Confirmar envío

No enviar

Desglose de la evaluación

Criterio	Puntaje	Máximo	Retroalimentación	Comparación
Comprensión del Problema	8	8	El código demuestra una comprensión completa del problema. Genera números aleatorios entre 0 y 10, identifica correctamente si son pares o impares, suma solo los impares y detiene el proceso cuando la suma supera 25, tal como se solicitó.	↑ mejora
Estructura y Organización del Código	6	6	El código está bien estructurado, con comentarios claros que explican cada parte importante. Los nombres de variables son descriptivos y el flujo del programa es lógico y fácil de seguir.	↑ mejora
Funcionalidad y Exactitud	6	6	La funcionalidad es correcta y cumple con todos los requerimientos. El programa muestra cada número generado con el mensaje adecuado y detiene la ejecución cuando la suma de impares supera 25, mostrando el resultado final.	↑ mejora
Uso de Estrategias y Eficiencia	4	4	La estrategia empleada es adecuada y eficiente para el problema planteado. El uso del bucle while es apropiado dado que no se conoce la cantidad de iteraciones necesarias, y la solución es clara y directa.	↑ mejora