

Descripción

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

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



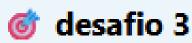
Evaluador de Entregas de Programación

■ Estudiante: MARÍA SOL MÉNDEZ CARRO

n Centro: CeRP del Suroeste

Curso: PROGRAMACIÓN II: 02INPGR22025215520 Anual Intermedio/Vespertion

Año: 2025



Implementa un programa en Java que genere una secuencia de enteros azar entre 0 y 10. El programa debe mostrar cada entero en pantalla jun 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 e valor 25. Al finalizar, el programa debe mostrar en pantalla la suma calculada.

Tu código de solución:

Escribe tu código aquí...

Fundamentación de tu solución:

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

Enviar Entrega

Con este botón pasaremos a una previa correción

Ejecución

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.

Pre correción

Desglose de la evaluación

Nota

Rúbrica

Con este botón, podemos ver todas las entregas que realizamos

Aquí
podemos
confirmar el
envío

Y aquí cancelamos

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

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