

# Evaluación Formativa 2

Nombre: Colecciones

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
PGY2121	Desarrollo de Software y Escritorio	80 minutos	0%

## 1. Situación evaluativa

X	Ejecución práctica		Entrega de encargo		Prueba escrita		Presentación
---	--------------------	--	--------------------	--	----------------	--	--------------

## 2. Agente evaluativo

	Heteroevaluación		Coevaluación	x	Autoevaluación
--	------------------	--	--------------	---	----------------

## 3. Tabla de Especificaciones

Resultado de Aprendizaje	Indicador de Logro (IL)	Ponderación Indicador Logro
RA3 Programa las colecciones que permitan almacenar y obtener información para dar solución a los requerimientos	3.1 Aplica las sentencias de repetición, para ser representadas en la solución según el requerimiento del usuario en un caso de negocios.	20%
	3.2 Crea una colección del tipo ArrayList, para almacenar información según lo solicitado por el usuario en un caso de negocios.	10%

de la organización de acuerdo con estándares de la industria.	3.3 Utiliza colecciones de tipos genérico, para dar solución a problemas del usuario en un caso de negocios.	30%
	3.4 Aplica los diferentes métodos que permiten agregar, modificar, eliminar y listar las colecciones, según lo solicitado por el usuario en un caso de negocios.	40%
<b>Total</b>		<b>100%</b>

## 4. Instrucciones para el/la estudiante

### Implementar clases, objetos, atributos y métodos utilizando colecciones

En esta actividad, los estudiantes en grupos de a dos, deberán identificar las entidades obtenidas del análisis del problema planteado, para almacenar una lista de objetos. Además, se debe implementar el código, utilizando los métodos adecuados para la solución del problema. Esta solución, se debe desarrollar en clases con el apoyo del docente.

#### Problema Planteado

Una empresa que se dedica a la organización de eventos masivos, de cumpleaños, matrimonios, cenas de empresas y fiestas en la región de Valparaíso, requiere un programa que permita almacenar estos eventos, con el fin de entregar un mejor servicio.

El equipo de desarrollo ya se ha juntado varias veces con el dueño de la empresa y han determinado los datos que se requieren almacenar. Los eventos tienen código de evento (que es un número correlativo único), una fecha del evento, hora de inicio y fin, la ubicación de éste, el precio, la cantidad de personas que asistirán, el tipo de evento (cumpleaños, matrimonio, cena o fiesta) y si incluye o no el servicio de entretenimiento.

#### Requerimientos

La empresa requiere almacenar todos sus eventos y que además se pueda:

- Listar los eventos por orden de fechas
- Determinar el total de ventas por tipo de evento
- Determinar el tipo de evento más solicitado

Defina las entidades y métodos necesarios para cumplir con el requerimiento final.

#### Finalización

El docente construirá la solución final entre todos, con las propuestas de los alumnos. Su rol será de mediador entre las distintas soluciones permitiendo obtener la mejor a cada problema a través del debate de opiniones constructivas.

# Pauta de Evaluación

## Pauta tipo: Rúbrica

Categoría	% logro	Descripción niveles de logro
<b>Muy buen desempeño</b>	<b>100%</b>	Demuestra un desempeño destacado, evidenciando el logro de todos los aspectos evaluados en el indicador.
<b>Buen desempeño</b>	<b>80%</b>	Demuestra un alto desempeño del indicador, presentando pequeñas omisiones, dificultades y/o errores.
<b>Desempeño aceptable</b>	<b>60%</b>	Demuestra un desempeño competente, evidenciando el logro de los elementos básicos del indicador, pero con omisiones, dificultades o errores.
<b>Desempeño incipiente</b>	<b>30%</b>	Presenta importantes omisiones, dificultades o errores en el desempeño, que no permiten evidenciar los elementos básicos del logro del indicador, por lo que no puede ser considerado competente.
<b>Desempeño no logrado</b>	<b>0%</b>	Presenta ausencia o incorrecto desempeño.

Indicador de Evaluación	Categorías de Respuesta					Ponderación del Indicador de Evaluación
	Muy buen desempeño 100%	Buen desempeño 80%	Desempeño aceptable 60%	Desempeño incipiente 30%	Desempeño no logrado 0%	
1. Utiliza sentencias de repetición, para dar solución a los requerimientos del usuario en un caso de negocios.	Utiliza las estructuras de repetición sin errores en la aplicación	Utiliza correctamente las estructuras de repetición existiendo un error lógico	Utiliza correctamente las estructuras de repetición existiendo dos errores lógicos	Utiliza correctamente las estructuras de repetición existiendo tres errores lógicos	Utiliza correctamente las estructuras de repetición existiendo más de tres errores lógicos o una de las sentencias impide la ejecución del programa	<b>20%</b>

2. Crea una colección del tipo ArrayList, para almacenar información según lo solicitado por el usuario en un caso de negocios.	Crea la colección en el registro para almacenar la información	-----	-----	-----	No crea la colección.	10%
3. Utiliza colecciones de tipos genérico, para dar solución a problemas del usuario en un caso de negocios.	Utiliza la colección para gestionar la información de los tres requerimientos solicitados sin errores	Utiliza la colección para gestionar la información de dos requerimientos solicitados sin errores	Utiliza la colección para gestionar la información de solo un requerimiento solicitado sin errores	Utiliza la colección para gestionar la pero presentan errores	No utiliza la colección.	30%
4. Aplica los diferentes métodos que permiten agregar, modificar, eliminar y listar las colecciones, según lo solicitado por el usuario en un caso de negocios.	Codifica correctamente en el registro, todos los métodos para gestionar la información que permitan dar solución al problema planteado.	Codifica correctamente el registro, pero falta uno de los métodos.	Codifica correctamente el registro, pero faltan dos métodos.	Codifica correctamente el registro, pero faltan tres métodos.	No codifica los métodos o faltan más de tres métodos.	40%
Total						100%