

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS

Introducción a la Programación y Computación 1 Sección A

Ing. Neftali de Jesus Calderon Mendez

Tutor Académico: Josué Rodolfo Morales Castillo



Hoja de Calificación Práctica 2

Fecha Calificación: 20 / 06 / 2024

Nombre: _____ Carne: _____

Descripción de Ponderación	Valor	Observación	Punteo
Funcional	85		
Pantalla Principal	5		
Se muestran las opciones solicitadas (4)	5		
Nuevo Juego	40		
Inicio de juego con configuraciones por defecto	1		
Contador de puntos	1		
Temporizador	1		
Movimiento de la nave en el eje vertical	2		
Disparos de la nave usando la barra espaciadora	3		
Se crean 40 enemigos inicialmente y están separados por tipo como se solicitó	2		
El movimiento de los enemigos es el solicitado	8		
Salud de enemigo tipo 1 correcta (2)	1		
Cantidad de puntos por enemigos de tipo 1 correctos (10)	1		
Salud de enemigo tipo 2 correcta (3)	1		

Original Estudiante

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

Cantidad de puntos por enemigos de tipo 2 correctos (20)	1		
Salud de enemigo tipo 3 correcta (4)	1		
Cantidad de puntos por enemigos de tipo 3 correctos (30)	1		
Explosión al derrotar a un enemigo	1		
La creación de ítems es aleatoria	2		
Potenciador de aumento de tiempo correcto (10s)	1		
Potenciador de puntos extra correcto (10pts)	1		
Debilitador de disminución de tiempo correcto (10s)	1		
Debilitador de penalización correcto (10pts)	1		
Finalización del juego	1		
Se solicita el apodo y se muestra el score obtenido	1		
Funcionamiento correcto de la tecla ESC	3		
Funcionamiento correcto de la tecla S	3		
Nombre de archivos .bin correctos (En carpeta Juegos)	1		
Cargar juego	30		
Búsqueda de juegos guardados	1		
Filtro para buscar únicamente archivos .bin	1		
Opción para cargar el juego seleccionado	1		
Restauración del juego	27		
Puntuación máxima	9		
Se muestra el top 5 mejores scores como se solicitó	4		
Existe persistencia de datos del top 5 de los scores	5		
Salir	1		
Finaliza la ejecución del programa	1		
No Funcional	15		
Documentación	5		
Manual Técnico	3		
Descripción general de la solución	1		
Diagrama de clases	1		
Descripción de las clases, métodos, y librerías usadas	1		
Manual de Usuario	2		
Descripción general de la aplicación	0.5		

Requerimientos mínimos del sistema	0.5		
Descripción paso a paso	1		
Preguntas	10		
Pregunta 1 (Teórica)	5		
Pregunta 2 (Práctica)	5		
Penalizaciones			
Aplicación no hecha en Java	-100%		
Movimiento incorrecto de los enemigos	-20%		
Uso de librerías no permitidas	-100%		
No manejo de código en un repositorio remoto	-100%		
Código copiado o bajado de internet, ayuda entre compañeros.	-100%		
No tiene su código fuente en el repositorio, junto con el .jar y la documentación	-100%		
TOTAL	100		

NOTA:

- Copias totales o parciales del proyecto tendrán una nota de 0 puntos y se reportará al ingeniero respectivo y a la Escuela de Ciencias y Sistemas.
- No se permite el uso de código que esté en internet para desarrollar la lógica de las operaciones solicitadas, sino se penalizará como copia.
- Se le podrán realizar preguntas al estudiante acerca de su código para validar que sea de su autoría.
- Se revisará que haya utilizado únicamente las librerías autorizadas por el auxiliar.
- Se verificarán que los commits no estén fuera de la fecha límite.
- Debe contar con al menos 5 commits realizados en distintos días, antes de la fecha y hora de entrega.
- Se le calificará al estudiante únicamente desde el .jar que generó antes de su entrega, si genera uno después de la entrega, no se le calificará.

Estoy conforme con la nota obtenida

Firma del Alumno

Firma del Auxiliar

Original Estudiante

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