**INFORME DE LABORATORIO**

**(formato estudiante)**

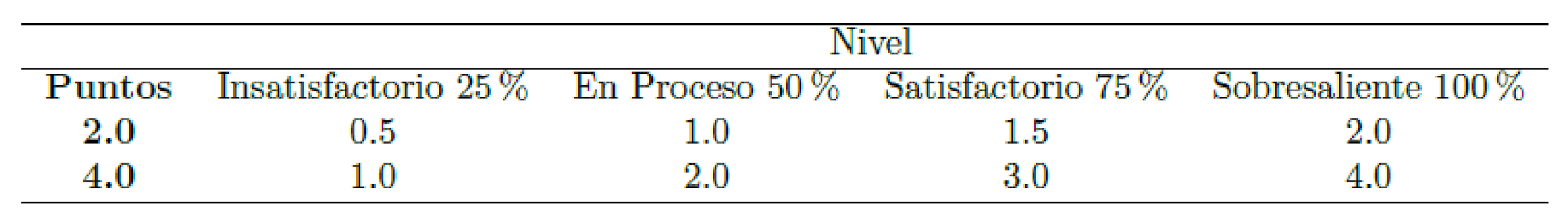
|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **INFORMACIÓN BÁSICA** | | | | | | |
| **ASIGNATURA:** | *Fundamentos de la programación 2* | | | | | |
| **TÍTULO DE LA PRÁCTICA:** | *Definición de Clases de Usuario*  *Clase Soldado* | | | | | |
| **NÚMERO DE PRÁCTICA:** | *11* | **AÑO LECTIVO:** | *2023* | **NRO. SEMESTRE:** | | *2do Semestre* |
| **FECHA DE PRESENTACIÓN** | *26/12/2023* | **HORA DE PRESENTACIÓN** | *15/45/00* | | | |
| **INTEGRANTE (s)**  *Juan Diego Gutiérrez Ccama* | | | | **NOTA (0-20)** | | *Nota colocada por el docente* |
| **DOCENTE(s):**  *Linno Jose Pinto Oppe* | | | | | | |
|  | | | | |  | |
| **RESULTADOS Y PRUEBAS** | | | | | | |
| 1. **EJERCICIOS RESUELTOS:**      1. **PRUEB** | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
|  | | | | | | |
| 1. **CUESTIONARIO:**   REPOSITORIO: https://github.com/UJKMjuandi/FundamentosP2 | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **CONCLUSIONES** | | | | | | |
| La expansión del programa para permitir enfrentamientos entre jugadores humanos ha transformado la experiencia de juego, añadiendo profundidad estratégica y una interactividad significativa. La toma de decisiones tácticas, la gestión de turnos equitativa y una interfaz de usuario mejorada son elementos clave que enriquecen la dinámica del juego. La implementación de métodos para evaluar fortalezas y debilidades, junto con la planificación de estrategias tácticas, promete una experiencia de juego desafiante y emocionante. Este proyecto de videojuego busca brindar a los jugadores una participación activa en el desarrollo de batallas estratégicas, asegurando una experiencia sin problemas y llena de posibilidades estratégicas. | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **METODOLOGÍA DE TRABAJO** | | | | | | |
| *1.- Leer los enunciados cuidadosamente para saber que requiere el problemas.*  *2.- verificar el diagrama uml puesto en la practica*  *3.-Empezar a hacer las clase soldado con el uml*  *4.- Realizar el Videojuego con los métodos apropiados.* | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA** | | | | | | |
| [1] M. A. Lopez, E. Castro Gutierrez*,Fundamentos de la Programación 2 Topicos de Programación Orientada a Objetos*.Arequipa: UNSA,2021 | | | | | | |

**RUBRICA PARA EL CONTENIDO DEL INFORME Y DEMOSTRACIÓN**

El alumno debe marcar o dejar en blanco en celdas de la columna Checklist si cumplió con el ítem correspondiente.

Si un alumno supera la fecha de entrega, su calificación será sobre la nota mínima aprobada, siempre y cuando cumpla con todos lo ítems.

El alumno debe autocalificarse en la columna Estudiante de acuerdo a la siguiente tabla:

Tabla 1: Niveles de desempeño

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Contenido y demostración** | | **Puntos** | **Checklist** | **Estudiante** | **Profesor** |
| 1. GitHub | Hay enlace URL activo del directorio para el laboratorio hacia su repositorio GitHub con  código fuente terminado y fácil de revisar. | 2 | X | 2 |  |
| 2. Commits | Hay capturas de pantalla de los commits más importantes con sus explicaciones detalladas.  (El profesor puede preguntar para refrendar calificación). | 4 | X | 2 |  |
| 3. Código fuente | Hay porciones de código fuente importantes con numeración y explicaciones detalladas de  sus funciones. | 2 | X | 1 |  |
| 4. Ejecución | Se incluyen ejecuciones/pruebas del código fuente explicadas gradualmente. | 2 | X | 2 |  |
| 5. Pregunta | Se responde con completitud a la pregunta formulada en la tarea. (El profesor puede preguntar  para refrendar calificación). | 2 | X | 1 |  |
| 6. Fechas | Las fechas de modificación del código fuente  están dentro de los plazos de fecha de entrega  establecidos. | 2 | X | 0 |  |
| 7. Ortografía | El documento no muestra errores ortográficos. | 2 | X | 2 |  |
| 8. Madurez | El Informe muestra de manera general una  evolución de la madurez del código fuente, explicaciones puntuales pero precisas y un acabado  impecable. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación). | 4 | X | 2 |  |
| TOTAL | | 20 |  | 12 |  |

Tabla 2: Rúbrica para contenido del Informe y demostración