**INFORME DE LABORATORIO**

**(formato estudiante)**

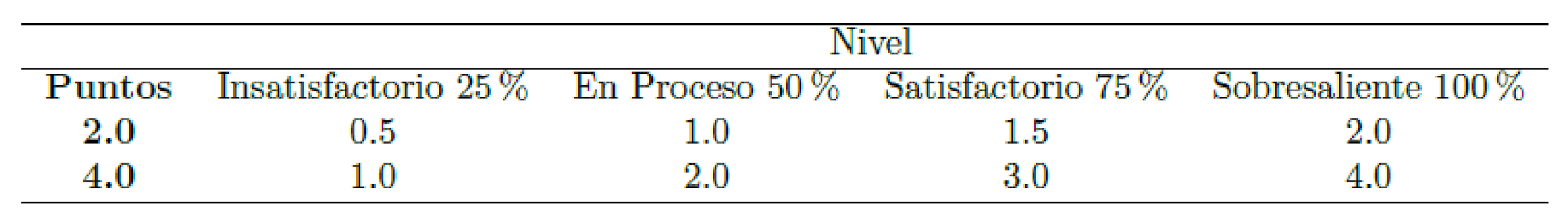
|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **INFORMACIÓN BÁSICA** | | | | | | |
| **ASIGNATURA:** | *Fundamentos de la programación 2* | | | | | |
| **TÍTULO DE LA PRÁCTICA:** | *Definición de Clases de Usuario*  *Clase Soldado - Menú* | | | | | |
| **NÚMERO DE PRÁCTICA:** | *12* | **AÑO LECTIVO:** | *2023* | **NRO. SEMESTRE:** | | *2do Semestre* |
| **FECHA DE PRESENTACIÓN** | *27/12/2023* | **HORA DE PRESENTACIÓN** | *13/00/00* | | | |
| **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** | | | | | | |
| En cuanto a la importancia de la creación de un menú para el juego, se ha implementado un sistema intuitivo que permite a los jugadores acceder fácilmente a diferentes opciones, como la selección de modos de juego, la gestión de perfiles y la personalización de configuraciones. Este menú proporciona una experiencia de usuario cohesionada y eficiente, mejorando la accesibilidad y la inmersión en el juego.  Adicionalmente, se han incorporado métodos para manejar eventos y resultados durante el enfrentamiento humano vs humano, asegurando una evaluación precisa de las acciones, cálculos precisos de resultados y una actualización coherente del estado del juego. Este enfoque contribuye a una experiencia de juego sin problemas y libre de errores, consolidando la calidad del enfrentamiento entre jugadores humanos.  Considerando las complejidades estratégicas, la implementación de métodos para evaluar fortalezas y debilidades de los soldados, así como la planificación y ejecución de estrategias tácticas, brinda a los jugadores la oportunidad de participar en una experiencia de juego más rica, desafiante y plena. | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **METODOLOGÍA DE TRABAJO** | | | | | | |
| *1.- Leer los enunciados cuidadosamente para saber que requiere el problemas.*  *2.- Seguir las indicaciones para la implementación del menu*  *3.-programar lo que se mostrara en la consola*  *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 | 3 |  |
| 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 | 1 |  |
| 5. Pregunta | Se responde con completitud a la pregunta formulada en la tarea. (El profesor puede preguntar  para refrendar calificación). | 2 | X | 2 |  |
| 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 | 3 |  |
| TOTAL | | 20 |  | 14 |  |

Tabla 2: Rúbrica para contenido del Informe y demostración