Entrega Proyectos Finales

Programación orientada a objetos 2023-2

A continuación se definen los parámetros a tener en cuenta para la entrega final del proyecto de clase.

* Se debe entregar una carpeta comprimida que contenga todos los archivos del proyecto en una estructura organizada y bien definida. Adicionalmente un pdf con el diagrama de clases UML.
* Antes de realizar la entrega deben asegurarse que el código contenido dentro del comprimido se ejecute de manera adecuada, sin ajustes adicionales y libre de errores.
* La carpeta comprimida debe ser nombrada con el nombre del juego en CamelCase seguido de guión bajo (\_) seguido del nombre institucional del primer estudiante sin el @unal seguido de (\_) seguido del nombre institucional del segundo estudiante sin el @unal. Ejemplo:
  + MiJuegoPoo\_mapenav\_lamongual.zip
* Dentro de la misma carpeta comprimida se debe incluir además un documento en PDF con formato libre en el que se especifique:
  + El nombre del juego
  + Los integrantes del grupo
  + Porcentaje de contribución de cada uno de los integrantes del grupo al proyecto
  + Lista de funcionalidades prometidas en la propuesta y su respectivo porcentaje de cumplimiento
  + Lista de posibles mejoras que harían al juego si siguieran trabajando en él.

El documento debe tener el mismo nombre que el archivo comprimido pero con extensión pdf, ejemplo:

* + MiJuegoPoo\_mapenav\_lamongual.pdf

Adicionalmente se deben tener en cuenta las siguientes consideraciones, pues serán la manera en que se evaluará su entrega final:

* Funcionalidades completamente implementadas en el proyecto (30%)
* Aplicación de elementos de programación orientada a objetos. Se deben incluir en el código (30%):
  + Manejo de clases y objetos
  + Herencia
  + Polimorfismo
  + Encapsulamiento
  + Organización del código y buenas prácticas de programación
* UML Final (10%)
* Sustentación (30%)