

[Todos mis módulos](#) / [Mis módulos](#) / [2021-2022](#) / [Desarrollo de aplicaciones multiplataforma](#) / [Programación](#)
/ [Estructura de un programa informático \(10%\)](#) / [PROG01 Tarea Evaluación 02. Realiza un programa en Java \(70%\)](#)

Descripción

[Ver entrega](#)

PROG01 Tarea Evaluación 02. Realiza un programa en Java (70%)

Límite de entrega: viernes, 15 de octubre de 2021, 23:59

Ficheros requeridos: Cohete.java ([Descargar](#))

Tipo de trabajo: Individual

PROG01 TE02. REALIZA UN PROGRAMA EN JAVA (70%)

ENUNCIADO

El objetivo de esta tarea es realizar un programa que visualice por consola una figura simétrica y realizar su autoevaluación.

Para ello, tendremos que utilizar métodos, variables, bucles FOR y la sentencias print y println.

En concreto, usaremos métodos para evitar redundancias de manera que solo tengamos que generar cada línea una vez. También usaremos métodos para definir la estructura de la figura.

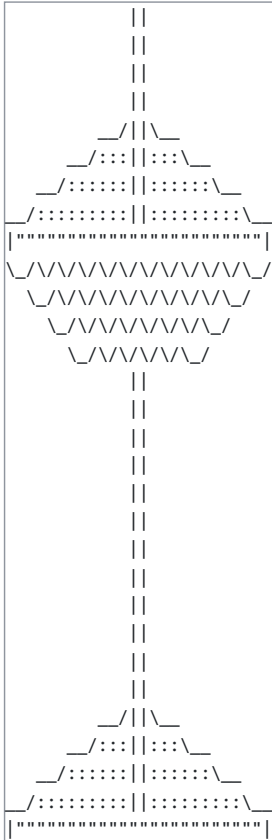
Además, utilizaremos bucles for para generar los patrones repetitivos.

La primera línea de texto, "DIBUJA ESTA FIGURA:", y el salto de línea también deben aparecer. Podemos escribirlos directamente en el main.

Incluiremos un comentario al principio con información básica (Nombre, fecha, módulo, UD, Tarea) y la descripción del programa. Así mismo, describiremos cada uno de los métodos que utilizemos.

La figura que se propone es la siguiente:

DIBUJA ESTA FIGURA:



Una vez realizado el programa, realizaremos su evaluación siguiendo la rúbrica definida en el apartado "Criterios de puntuación".

Debéis indicar la nota que creéis que os corresponde y explicar porqué, adjuntando pruebas de vuestro programa que lo demuestren (pantallazos de la compilación, de la ejecución o del código del programa).

Para ello, podéis realizar un documento de Google Drive de 4 páginas o un videotutorial de 2 minutos. En la cabecera del programa se incluirá el enlace a la autoevaluación.

RECURSOS

Para realizar esta tarea puedes utilizar **jGRASP** o el editor **VPL de Moodle** que además te dirá si la salida del programa coincide con la figura propuesta.

CONSEJOS Y RECOMENDACIONES

Descompón el programa utilizando métodos. Escribe primero los métodos vacíos para que compilen sin errores y así dar estructura al programa.

A continuación, trabaja por métodos. Elige un método y escribe el código que tengas claro. Utiliza comentarios para indicar lo que debería hacer el código que todavía no sabes cómo definir.

Por último, vete depurando el código que no tienes claro hasta definirlo correctamente.

Repite el proceso con cada uno de los métodos.

Da nombres significativos a métodos, variables y parámetros siguiendo además las reglas de Java. Utiliza correctamente la indentación y los espacios en blanco. Incluye cabeceras explicativas al principio del programa y de cada uno de los métodos, así como junto a cualquier línea de código que lo pueda necesitar.

INDICACIONES DE ENTREGA

El programa se escribirá directamente en el IDE proporcionado o se copiará en él una vez finalizado.

Una vez tengamos el programa en la plataforma, lo podemos ejecutar y ver que funciona (icono del cohete).



También debemos comprobar si la salida de nuestro programa coincide al 100% con la salida propuesta (icono Evaluar). En este caso comparará los 2 texto línea a línea y no tiene en cuenta los espacios en blanco pero sí los fallos de ortografía (tildes, mayúsculas...).

En la cabecera, además de la información que describe el programa, se añadirá el enlace a la evaluación realizada, un enlace a Google Drive o a Youtube según la plataforma a la que hayáis subido la autoevaluación.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La tarea se evaluará siguiendo la siguiente rúbrica:

Con ella, se calculará la nota de vuestro programa y se comparará con la que habéis indicado en la autoevaluación.

Si la diferencia es menor de un punto, se calculará la nota media entre las dos.

Si la diferencia es mayor, se utilizará directamente la calificación de la profesora.

En los casos en los que falte la autoevaluación, se utilizará la calificación de la profesora con una penalización de un punto.

Funcionalidad (70%)

Comentarios (15%)

Legibilidad (15%)

Ficheros requeridos

Cohete.java

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32

DIBUJA ESTA FIGURA:

[VPL](#)

Navega por la unidad

◀ PROG01 Tarea Aprendizaje 06. Figura simétrica

Ir a...

PROG01 Tarea Evaluativa 02 - Solución ▶

Contacta con nosotros:

Dirección: Paseo de Ubarburu 39, Edificio EnerTIC of. 206 · Donostia San Sebastián
Telefono : 945 567 953
E-mail: info@birt.eus
Twitter: @Birt_LH