|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| FACULTAD: | **Tecnología Informática** | | **Parcial Nro 1.** |
| CARRERA: | **Ingeniería en Sistemas** | | |
| ALUMNO/A: |  | | |
| SEDE: | **Buenos Aires** | LOCALIZACIÓN: |  |
| ASIGNATURA: | **Trabajo de Diploma** | | |
| CURSO: |  | TURNO: |  |
| PROFESOR: | **Leonel Jiménez G.** | FECHA: | **/ /** |
| MODALIDAD DE RESOLUCIÓN: | | Presencial – Escrito – Teórico - Práctico – Individual. | |
| Calificación Total: | | | |

**Criterios de calificación:** Para acreditar los saberes deberá tener aprobado, al menos, el 60% de los aspectos conceptuales, además de tener también aprobado, al menos, el 60% de los aspectos procedimentales. La calificación final se obtendrá luego de la defensa oral del trabajo presentado.

El examen deberá desarrollarse sobre este mismo archivo de texto.

**Criterios de evaluación:** Se evaluará la claridad en el planteamiento de los aspectos conceptuales y procedimentales, el desarrollo del diagrama de clases y el desarrollo del código acorde al diagrama de clases. La evaluación se hará a partir de la siguiente grilla:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Criterio** | **Calificación** | **Observaciones** |
| **Instancia oral** |  |  |
| **Aspectos Conceptuales** | | |
| Pregunta 1 (20 Ptos) |  |  |
| Pregunta 2 (20 Ptos) |  |  |
| Pregunta 3 (20 Ptos) |  |  |
| Pregunta 4 (20 Ptos) |  |  |
| Pregunta 5 (20 Ptos) |  |  |
| **Total Parte Conceptual (100)** |  |  |
| **Aspectos procedimentales** | | |
| Nombre del Patrón utilizado. (5 Ptos). |  |  |
| Planteamiento del caso a desarrollar (Problemática) (25 Ptos). |  |  |
| Diagrama de Clases aplicado al caso (30 Ptos). |  |  |
| Código y corrida del Programa (40 Ptos). |  |  |
| **Total Parte Procedimental (100)** |  |  |
|  | | |
| **Calificación final (Promedio)** |  |  |

**Forma de entrega del examen**

Se deberá subir a la Plataforma ULTRA el archivo de texto con el contenido desarrollado dentro del examen. También se deberá anexar el código desarrollado en C# que cumple con dar solución a la problemática planteada en la parte procedimental.

**Aspectos conceptuales**

1. Explique cuál es el propósito del patrón Builder.
2. Explique con la aplicación de viñetas y de un Diagrama de Secuencia que método utilizó, y como cálculo el Digito Verificador en su Proyecto.
3. Determine las diferencias entre los Patrones Chain of Responsability y Strategy.
4. Mencione y explique los 5 Atributos de un Sistema Complejo.
5. Defina el concepto de Proceso de Software.

**Aspectos procedimentales**

Diseñe una problemática específica hipotética sobre la cual usted pueda emplear alguno de los patrones vistos en clase. Tomar en cuenta:

* Enfocarse solo en los patrones Prototype, Builder, Flyweigth, Facade, Proxy, Bridge, Chain of Responsability, Command, State, Strategy, Visitor y Tamplate Method. Solo seleccione uno de estos 12 patrones.
* Identificar pertinentemente el Patrón a desarrollar.
* No utilizar ninguno de los ejemplos revisados en clase.
* Redactar la Problemática solicitada de manera clara y específica para un caso hipotético particular de estudio.
* Redactar el razonamiento acerca de cómo la aplicación del Patrón da solución a la problemática planteada.
* Construir el Diagrama de Clases que a partir del patrón seleccionado le dará solución a la problemática planteada.
* A partir del Diagrama de Clases construir el código en C# que da solución a la problemática.
* La solución de software se manejara a nivel de consola y solo sobre memoria principal. No se va a persistir ninguna data en Bases de Datos.