

Construcción de Software

DRAFT DE SESIÓN PRACTICA

Equipo 1

Alvarado Interián, Rubén Enrique

Berzunza Ramirez, Melhem Abraham

Caamal Dzib, Adal Jefe

Fonseca Loría, Adrián

Gómez Herguera, Miguel Ángel

Rosado Valle, Diego Alexander



Tema: Construcción

Concepto: Buenas prácticas para codificar

Objetivo general

Reconocer la importancia de las buenas prácticas al momento de crear código por medio de una sesión práctica.

Metas

1. Determinar las principales buenas prácticas al momento de manipular código.
2. Evaluar los conocimientos adquiridos en durante la presentación/explicación de la sesión práctica.
3. Contrastar las diferencias entre las buenas prácticas y las no tan buenas

Resumen de actividad

Se les asignará a los alumnos presentes en la presentación una pieza de código con algunos errores como falta de legibilidad, errores de sintaxis e incluso con algunas líneas redundantes que bien podrían ser reescritas para optimizar el código y que siga cumpliendo su función. Durante la sesión se irá pidiendo la ayuda elegida de los integrantes del grupo del salón para que puedan ayudarnos con la actividad.

Asignación de tiempos

Primera parte (Actividad previa)

Realización de la presentación de diapositivas que explican el tema elegido por el equipo ponente. Se realiza la sesión de práctica de lo que será la presentación en vivo.

Segunda parte (explicación del tema con las diapositivas)

Se expone la temática con ayuda de las diapositivas elaboradas en la primera parte. Si hubiera problemas con la presentación se realizarán ajustes en el equipo para que alguien más presente, o pasar directamente el link al grupo del salón para que las visualicen. Este proceso de explicación del tema dura aproximadamente 6 minutos.

Tercera parte (actividad principal)

Con la explicación se llamarán aleatoriamente a integrantes del salón de clases para que nos ayuden con la actividad principal, esta actividad consiste en la reorganización de un código en JavaScript, presentado por Adrián Fonseca. Este paso dura aproximadamente 7 minutos.

Cuarta parte (Conclusión)

Durante los siguientes 5-10 minutos se dará la conclusión por alguien elegido por el equipo, y nosotros rematamos y ampliamos la conclusión.

Quinta parte (conclusión)

Se dará en el tiempo restante las recomendaciones del equipo para que los interesados en el tema expuesto puedan acceder a más información.

Recursos necesarios

1. Pequeños códigos en JavaScript.
2. Presentación de diapositivas.
3. Equipo de computo.
4. Plataforma Microsoft Teams.

Conclusión

Al finalizar la sesión de actividad práctica, los alumnos contemplen y entiendan la importancia del uso de las buenas prácticas en la construcción de software para en un futuro las utilicen cuando generen código para sus programas. Con la actividad practica se plantea que sea más sencillo el que entiendan la explicación de este tema y se familiaricen más íntimamente con este.