

# Ginkana

David.Villa@uclm.es

La ginkana es un ejercicio de programación de aplicaciones cliente/servidor con sockets. El alumno debe escribir un programa en lenguaje Python (versión  $\geq 3.3$ ) que completará de forma autónoma (sin intervención alguna del usuario) una serie de pasos. Se puede utilizar cualquier módulo de la librería estándar (excepto los indicados por las instrucciones de la propia ginkana). El uso de módulos ajenos a la librería estándar debe ser autorizado explícitamente con los profesores, realizando la consulta a través del foro de la asignatura.

El primer paso de la ginkana consiste en conectar al socket:

`atclab.esi.uclm.es:2000`

Al conectar, el servidor de la ginkana devuelve las instrucciones para el siguiente paso y así sucesivamente hasta terminar todos ellos.

Cada paso tiene una valoración en puntos correspondientes a la calificación de la parte práctica de la asignatura. La elaboración y entrega del programa en sí supone una calificación máxima de 15 puntos.

Sin embargo, para lograr esa cantidad, el alumno deberá presentar una versión preliminar que resuelva al menos los tres primeros pasos antes del 13 de abril. Si el alumno no presentase esa entrega preliminar en plazo o ésta no realizara correctamente los tres primeros pasos, el alumno solo podría optar a un máximo de 10 puntos en la entrega final (**25 de Mayo, 23:55h**). En todo caso, la calificación concreta dependerá de la calidad y limpieza del código.

Adicionalmente el alumno podrá realizar una defensa presencial de su programa tras la entrega. Se publicará un horario para que cada alumno defienda su programa ante su profesor de laboratorio. Por esta defensa, el alumno podrá obtener un máximo de 10 puntos que contabilizan en concepto de «Presentación oral de temas».

## Condiciones

El alumno debe tener especial cuidado con la incorporación de código ajeno en su programa. Está permitido siempre que el alumno identifique al autor y se cumpla que:

- Los fragmentos copiados están claramente identificados.
- El alumno comprende y es capaz de explicar con todo detalle el código copiado.
- El autor del original permite la copia mediante la licencia correspondiente y ésta aparece claramente en el código original.
- El autor del original mantiene su código públicamente accesible (y el alumno proporciona el enlace).
- El autor del original no es ni ha sido un alumno de la UCLM.

Infringir cualquiera de estas normas al utilizar código ajeno se considerará plagio. Cometer plagio implica una calificación de 0 en la actividad «Realización de prácticas de laboratorio» según el artículo 9 de la «Guía de Evaluación del Estudiante»:

Art. 9. Realización fraudulenta de pruebas de evaluación.

1. La constatación de la realización fraudulenta de una prueba de evaluación o el incumplimiento de las instrucciones fijadas para la realización de la prueba dará lugar a la calificación de suspenso (con calificación numérica de 0) en dicha prueba. En el caso particular de las pruebas finales, el suspenso se extenderá a la convocatoria correspondiente.

## Entrega

La entrega deberá realizarse mediante una tarea moodle en la página de la asignatura. No se aceptarán entregas fuera de plazo, por correo electrónico ni cualquier otro medio.

