

Tarea09

Nombre alumno o alumna: Podadera González, Andrés Samuel

Fecha de entrega: miércoles, 19 de abril de 2023, 20:03

Retroalimentación global de la actividad:

Hola, Andrés.

Muy bien. Has sido el primero en entregar. ¡Enhorabuena!

Puntuación orientativa de la actividad: 10,00

RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS EN ESTA ACTIVIDAD

RA5 Realiza operaciones de entrada y salida de información, utilizando procedimientos específicos del lenguaje y librerías de clases

		Punt. Máx	Punt. Obt.	Punt. Final (sobre 10)
RA5.f	Se han utilizado las herramientas del entorno de desarrollo para crear interfaces gráficos de usuario simples.	16	16,00	10,0
RA5.g	Se han programado controladores de eventos.	14	14,00	10,0
RA5.h	Se han escrito programas que utilicen interfaces gráficos para la entrada y salida de información.	33	33,00	10,0

CORRECCIÓN POR EJERCICIO/ACTIVIDAD/ELEMENTO

Ejercicio 1.

Puntos de control (elementos evaluables)

		Punt. Máx.	Punt. Obt.	CE	CE	CE	CE	CE	CE
PC1	Se ha establecido las posiciones X e Y de la pelota así como velocidad X para sacar de nuevo la pelota.	2	2,0	RA5.h					
PC2	Se ha dibujado las palas, pelota, red y el texto de los marcadores de cada jugador apropiadamente.	2	2,0	RA5.f	RA5.h				
PC3	Se han tratado los eventos de teclado para controlar los movimientos de las palas.	3	3,0	RA5.f	RA5.g	RA5.h			
PC4	Se han calculado los atributos de la velocidad X e Y de la pelota según la zona de colisión en la pala.	4	4,0	RA5.h					
PC5	Se ha actualizado la posición de las palas cuidando que no se salgan de la pantalla.	4	4,0	RA5.f	RA5.h				
PC6	Se ha comprobado si la pelota ha rebasado la pala y por tanto es punto, además de si se ha llegado al número total de vidas, invocar al método que se encargue de dibujar los botones de jugar otra partida o salir del juego.	4	4,0	RA5.f	RA5.g	RA5.h			
PC7	Se ha calculado la zona de contacto de la pelota con la pala.	4	4,0	RA5.h					
PC8	Se han presentado dos botones: uno para jugar de nuevo una partida y otro para terminar la aplicación y salir al sistema operativo y funcionan adecuadamente.	3	3,0	RA5.f	RA5.g	RA5.h			
PC9	Se implementa adecuadamente el incremento de puntos de cada jugador.	3	3,0	RA5.h					
PC10	Se pausa la aplicación al llegar a 3 en el marcador preguntando mediante botones si se sigue con una nueva partida o se sale de la aplicación	2	2,0	RA5.g	RA5.h				
PC11	Se reanuda la aplicación cuando el usuario pincha en el botón adecuado.	2	2,0	RA5.g	RA5.h				

Retroalimentación:

Correcto.