|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DATOS GENERALES DEL PROCESO DE EVALUACION** | | | | | |
| NOMBRE DEL ALUMNO: RESENDIZ MOLINA JUAN PABLO | | MATRICULA:  1321124169 | | | |
| PRODUCTO: PROGRAMA | | FECHA:  18/03/2022 | | | |
| ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS | | CUATRIMESTRE O CICLO DE FORMACIÓN: SEGUNDO CUATRIMESTRE | | | |
| NOMBRE DEL DOCENTE: BENITO RAMIREZ FUENTES | | | | | |
| **INSTRUCCIONES:** Revisar las actividades que se solicitan y marque en los apartados “SI” cuando la evidencia se cumple; en caso contrario marque “NO”. En la columna “OBSERVACIONES” indicaciones que puedan ayudar al alumno a saber cuáles son las condiciones no cumplidas, si fuese necesario.  Realizar un programa en el cual se implementen:   1. Clase 2. Herencia 3. Polimorfismo   El programa debe estar diseñado con cases dentro de cualquier lenguaje que dominen, la estructura del programa debe tener un patrones de diseño orientado a objetos, el programa debe tener medidas de seguridad y calidad, en el cual garantice que los errores sean controlados.  El programa debe funcionar según el juego de “Batalla Naval” | | | | | |
| **Valor del reactivo** | **Característica a cumplir (reactivo)** | | **cumple** | | **Observaciones** |
| 5% | **Generación de Código** | | **SI** | **NO** |  |
| El código se encuentra con patrones, buenas prácticas e bidentado conforma su estructura.  Crea un documento con una breve descripción de su programa y capturas de este. | |  |  |  |
| 15% | **Generación de objetos:**  El trabajo cumple con los requisitos de: | | | |  |
| 1. El programa integra objetos (Mínimo 3) 2. Los objetos comparten Herencia. 3. Los objetos dentro del programa están bien estructurados, los atributos y métodos se encuentran bien especificados. | |  |  |  |
| 60% | **Desarrollo** | |  |  |  |
| 1. Manipular de forma estandarizada calculo, funciones y fórmulas. 2. Seleccionar los datos apropiados para la interpretación de sus objetos. 3. Seleccionar y evalua estrategias adecuadas para resolver el problema en cada método 4. Aplica las instrucciones competentes suficientes y necesarias para hacer la compilación. | |  |  |  |
| 20% | **Expresión de resultados** | | | |  |
| El programa funciona conforme a las reglas del juego batalla naval.  El juego soporta errores y los errores que arroja la compilación son controlados | |  |  |



JUAN PABLO RESENDIZ MOLINA  
NOMBRE Y FIRMA ALUMNO BENITO RAMIREZ FUENTES