



# LMAD

## **Forma de Evaluación Programación avanzada**

FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICO-MATEMÁTICAS  
LIC. EN MULTIMEDIA Y ANIMACIÓN DIGITAL

# Programación avanzada

Carlos Israel Orta Orta- AD 2021

## Descripción de la rúbrica

Se debe de acreditar la rúbrica de la competencia practica (CP) y la entrega en tiempo y forma de los laboratorios para acreditar la Unidad de aprendizaje.

Para acreditar la CP se debe cumplir los requerimientos que se presentan para tener derecho a la siguiente oportunidad (2da, 4ta o 6ta). En dado caso de que el estudiante no cumpla con estos requerimientos o que no presente la CP en el día indicado será puesto en oportunidad 3era o 5ta según corresponda.

Para tener derecho a extraordinario se presentan los siguientes escenarios:

- El Alumno cumplió con todos los requisitos y el puntaje del proyecto es menor a 70 puntos.
- El Alumno cumplió con algunos requisitos y el puntaje del proyecto es igual o mayor a 70 puntos.

## Ponderación de cada rúbrica

Competencia Práctica (CP): Para acreditar la CP deberá obtener una calificación igual o mayor a 70 puntos de promedio final, asimismo tiene que cumplir con todos los puntos descritos como requisitos en la Lista de Chequeo, los cuales definen la ponderación de este.

Las actividades opcionales no representan faltas en el cumplimiento de la CP, solo descuentan la calificación correspondiente al proyecto en la cantidad de puntos especificada.

Las actividades marcadas como requisito que no se hayan realizado de la manera especificada determinan que el proyecto está incompleto y no puede ser acreditado para tomar la CP como aprobatoria. Los ejercicios y tareas realizados a lo largo del curso serán solo para poder otorgar retroalimentación al alumno y ayudarlo con su desempeño; y no entrarán en la ponderación de la Forma de Evaluación elegida.

## Descripción del proyecto

Características Generales		
Integrantes	1	
Roles		
Programador	Diseño de la lógica utilizando los temas analizados en clase. Desarrollo del código fuente para implementar la funcionalidad solicitada, validaciones, etcétera. Desarrollar en Visual C++ con APIs de Windows.	Nombre

Funcionalidad	
Agenda de tienda en línea	El proyecto es una aplicación de una tienda en línea al estilo Mercado Libre. Se puede ingresar con múltiples usuarios. Tiene restricción de que solo se puede editar productos con el usuario que lo ingreso y se pueden ver todos los productos para programar envíos.
Menú de opciones	<p>La aplicación debe tener un menú para navegar a lo largo del programa (barra de menú). Dicho menú debe estar disponible en todas las pantallas y debe contener las opciones siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Información del vendedor</li> <li>• Productos</li> <li>• Envíos</li> <li>• Salir</li> </ul> <p>El menú no puede ser desarrollado en base a botones, se deberá usar la herramienta de Menú de WinApi.</p> <p>En las opciones de Productos y Envíos se debe poder seleccionar el ABC de operaciones. Recordemos que solo los usuarios que dieron de alta los envíos y productos pueden editar y eliminarlos. Adicional se debe tener una opción para visualizar todos los productos y todos los envíos. En la pantalla de todos los productos mostrar un resumen en un listbox de todos los productos cuyo total sea mayor a 0.</p>

Iniciar sesión	<p>Al iniciar el programa, la pantalla de iniciar sesión debe ser la primera pantalla en aparecer. Contendrá 2 campos de inicio de sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nombre</li> <li>○ Password</li> </ul> <p>En caso de fallo en el inicio de sesión, se debe mostrar una alerta que indique que hubo un error.</p> <p>La información se debe guardar en un archivo binario con nombre "Usuarios.bin" para buscar los usuarios que están registrados.</p> <p>El campo de password debe de ser de tipo contraseña para que esté protegido.</p> <p>Se deberá contar con un botón de salir, ya que esta pantalla no tendrá el menú indicado anteriormente.</p>
Registro de usuario	<p>En la pantalla de inicio de sesión debe existir una forma de exponer la pantalla de "Registro de usuario". En esta pantalla se debe poder agregar un nuevo usuario y sus credenciales para entrar a la aplicación. Los campos para llenar son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nombre (Obligatorio)</li> <li>○ Password (Obligatorio)</li> </ul> <p>Los nombres de usuarios no se deben repetir.</p> <p>El nombre debe contener únicamente letras.</p> <p>La contraseña es completamente libre.</p> <p>Se deberá contar con un botón para regresar, ya que esta pantalla no tendrá el menú indicado anteriormente.</p>
Información de Vendedor	<p>Si es la primera vez que un vendedor inicia sesión y la información de su usuario se encuentra vacía, esta es la primera pantalla que debe mostrarse para llenar la información. Si no fuera el caso anterior, dicha pantalla debe de poder accederse igualmente para realizar modificaciones.</p> <p>En esta sección se debe dar de Alta y/o Editar la información del vendedor. Dicha información debe ser la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nombre completo del vendedor (Obligatorio)</li> <li>○ Alias de la Empresa (Obligatorio)</li> <li>○ Foto (Obligatorio)</li> </ul> <p>El nombre completo del vendedor solo debe aceptar letras.</p> <p>Todos los campos deben ser llenados obligatoriamente.</p> <p>El Alias de la Empresa siempre debe ser guardado en mayúsculas inclusive si el vendedor lo escribe en minúsculas.</p> <p>La foto debe ser un mapa de bits.</p> <p>Mínimo se debe capturar una foto.</p>

Envíos	<p>El Módulo de envíos tendrá los siguientes sub menus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprar Productos</li> <li>- Cancelar un envío</li> <li>- Editar un envío</li> <li>- Mis envíos</li> </ul> <p>La pantalla de Mis Envíos es la primera pantalla que debe aparecerle al usuario en caso de haber llenado exitosamente su información de contacto. Solamente se mostrará información relevante de los envíos en una lista. dirección, Fecha de envío, producto, cantidad y estatus del envío.</p> <p>La pantalla de Cancelar desplegara todos los envíos cuya fecha aún no ha cruzado la fecha actual. Al seleccionar un envío se desplegarán los datos de este. Se cancelará y deberá eliminar el envío permanentemente.</p> <p>La pantalla de Editar desplegara todos los envíos cuya fecha aun no a cruzado la fecha actual. Al seleccionar un envío se desplegarán los datos de este y solamente se permitirá la edición de los campos de dirección.</p> <p>En la pantalla para de comprar productos aparecerá una lista de todos los productos que estén en el sistema con un numero de inventario arriba de 0. Al seleccionar un producto se desplegará la información para dar de alta un nuevo envío con los siguientes campos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Cantidad</li> <li>o Calcular automáticamente (Monto x Producto)</li> <li>o Calle</li> <li>o Colonia</li> <li>o Ciudad</li> <li>o Estado</li> <li>o Mensaje</li> <li>o Selección de fecha de envío</li> </ul> <p>Cuando un envío cruce la fecha seleccionada de envío con la fecha actual se cambiará el status a ENVIADO. Los estatus son PENDIENTE DE ENVIO y ENVIADO.</p>
Productos	<p>El Módulo de Productos tendrá los siguientes sub menus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nuevo Producto</li> <li>- Eliminar un Producto</li> <li>- Editar un Producto</li> <li>- Mis Productos</li> </ul> <p>ALTA (Nuevo Producto)</p> <p>En esta sección se debe poder dar de alta productos. Para</p>

	<p>generar un producto es necesario que se soliciten y llenen los siguientes campos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nombre (Letras y números)</li> <li>○ Cantidad en inventario (Total disponible, Números)</li> <li>○ Foto (Mínimo 2)</li> <li>○ Código del producto (Números)</li> <li>○ Marca (Letras y Números)</li> <li>○ Descripción (Letras y Números)</li> <li>○ Monto (Numero y 2 decimales)</li> </ul> <p>Debe existir una validación que prohíba el nombre duplicado de un producto por usuario, esto quiere decir que 2 productos se pueden repetir entre 2 usuarios, pero no sobre uno mismo. El total de productos no puede ser modificado una vez que se da de alta un producto. Al enviar un producto se debe restar el máximo total de productos y al mostrar el producto se debe ver el cambio en el total.</p> <p>BAJA (Eliminar un producto)</p> <p>En esta pantalla se buscará un producto por nombre. En caso de no encontrar un producto mostrar una alerta. Al encontrarse el nombre se debe mostrar sus características sin permitir la edición y el botón de confirmar eliminación.</p> <p>CAMBIO (Editar un producto)</p> <p>En esta pantalla se buscará un producto por nombre. En caso de no encontrar un producto mostrar una alerta. Al encontrarse el nombre se debe mostrar sus características permitiendo la edición y el botón de confirmar edición. Recordemos que no se puede editar la cantidad en el inventario.</p> <p>Mis Productos</p> <p>En esta pantalla se mostrará un despliegue en un listbox de los productos que el usuario a dado de alta. Al dar click en el nombre se debe mostrar sus características sin permitir la edición.</p>
<p>ABC</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Altas</li> <li>• Bajas</li> </ul>	<p>Los productos y envíos deben de poder darse de alta, de baja o cambiarse en cualquier momento. El proyecto debe tener las pantallas necesarias para realizar dichos cambios.</p> <p>Todas estas operaciones deben ser realizadas sobre listas</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambios</li> </ul>	<p>doblemente ligadas.</p> <p>Las bajas deben eliminar los nodos de la lista ligada.</p> <p>Si un producto esta asignado a un envío este no podrá ser eliminado.</p>
Archivo de texto binario	<p>Se debe tener la lógica correcta para guardar los datos capturados en el programa en archivos binarios.</p> <p>Asimismo, cuando haya información almacenada en un archivo binario, se debe poder recuperar desde este archivo para utilizarla en la aplicación.</p>
Salir	<p>Una de las opciones disponibles en el sistema debe ser salir del mismo. Se debe mostrar un diálogo con la leyenda “¿Desea salir del sistema?” y las opciones de “Cancelar” y “Salir”. Si se selecciona “Salir”, en ese momento se deben de guardar los cambios realizados en la aplicación.</p> <p>Se debe tener deshabilitado el botón de [ X ] en todas las pantallas.</p>
Validación en campos de inserción	<p>Toda validación en la aplicación que se incumpla debe resultar en un mensaje de texto en pantalla indicando la validación que no se cumplió.</p>

**Lista de chequeo de características a evaluar para el 1er avance. Valor de: 100 puntos. 10% cal total.**

Matrícula: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_ Calif: \_\_\_\_\_

REQ	Cumple	Puntos	A Evaluar
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Función para dar de alta una entidad
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Función para dar de baja una entidad
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Función para modificar una entidad
Sí	<input type="checkbox"/>	20	Función para buscar una entidad
Sí	<input type="checkbox"/>	25	Función para guardar una entidad en un archivo binario
Sí	<input type="checkbox"/>	25	Función para cargar una entidad de un archivo binario

**Lista de chequeo de características a evaluar para el 2do avance. Valor de: 100 puntos. 10% cal total.**

Matrícula: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_ Calif: \_\_\_\_\_

REQ	Cumple	Puntos	A Evaluar
Sí	<input type="checkbox"/>	50	Pantallas completas en base al requerimiento
Sí	<input type="checkbox"/>	25	Flujo y movimiento entre pantallas
No	<input type="checkbox"/>	0	Uso del Menú
Sí	<input type="checkbox"/>	25	Lógica de cerrar las ventanas



**Lista de chequeo de características a evaluar para la 3era entrega y final. Valor de: 100 puntos. 70% cal total.**

Matrícula: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_ Calif: \_\_\_\_\_

\*\* Todos los requisitos deben cumplir lo establecido en la descripción del proyecto.

REQ	Cumple	Puntos	A Evaluar
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Alta de Productos y Envios.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Baja de Productos y Envios.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Cambio de Productos y Envios.
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Uso de menú en la aplicación para interactuar a través de ella.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Uso de listas doblemente ligadas de forma eficiente.
No	<input type="checkbox"/>	5	Opción para salir del sistema.
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Guardado de información en archivos binarios.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Recuperación (lectura) de información desde archivo binario al iniciar el programa.
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Las validaciones solicitadas en los campos de todas las entidades
Si	<input type="checkbox"/>	5	Validación de edición/eliminación por status de envió y cambio del mismo.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Reporte de los envíos guardadas ordenadas cronológicamente.
No	<input type="checkbox"/>	5	Filtro en el reporte de envíos por fecha del envío agrupados.

No	<input type="checkbox"/>	5	Mostar el nombre y foto del vendedor en todas las pantallas.
No	<input type="checkbox"/>	5	Múltiples usuarios pueden convivir en el sistema

## Ponderación de la CP para el promedio final

La ponderación de la CP es el 100% de la calificación final, tomando en cuenta el 90% de los avances del proyecto y el proyecto final y un 10% del laboratorio de la Unidad de Aprendizaje. Esto último aplica para los estudiantes que cursan la primera oportunidad, en el caso de cursar la tercera o quinta oportunidad, el 100% de la calificación se tomará de la suma de los porcentajes de los tres entregables, tomando en cuenta que el primero y el segundo valdrían un 15% respectivamente.

## Reglamento

### De la conducta:

Se tomará asistencia al inicio de cada clase a criterio del profesor. La buena asistencia no provee puntos a favor ni la inasistencia genera reprobación solo es un registro para control.

Se debe tratar con respeto a maestros y compañeros independientemente de la plataforma que se utilice en el grupo.

El chat del grupo será usado exclusivamente para tratar temas del curso.

Durante las sesiones se les pide silenciar micrófono y cámara. Si el alumno tiene una pregunta deberá notificarlo en el chat de la sesión. El maestro definirá un horario para responder dichas preguntas y procederán de forma en la que hayan sido enviadas.

La conducta inapropiada será reportada a la Coordinación de la carrera.

Se deberá firmar de enterado en el respaldo de este documento, los estudiantes que no asistan el día de la mención de estos puntos a clases se dan por enterados del compromiso.

## De las obligaciones:

El estudiante deberá ser puntual en la sesión de clase los días de las entregas y revisiones de proyectos señalados en el Calendario LMAD.

Los profesores y alumnos deben de seguir las fechas de establecidas por el Calendario LMAD.

Todo proyecto entregado para evaluación debe ser de la propia autoría. En caso de que el profesor indique que está permitido el uso de referencias, modelos o contenidos de un tercero, se deberá indicar en el proyecto la fuente referenciada.