



LMAD

Forma de Evaluación Programación avanzada

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

Programación avanzada

Grupo 01 – José Orihuela Sánchez - EJ 2019

Descripción de la rúbrica

Se debe de acreditar la rúbrica correspondiente a la competencia teórica y a la competencia práctica para acreditar la Unidad de aprendizaje.

En caso de no acreditar alguna, el estudiante deberá presentar la rúbrica reprobada en la oportunidad siguiente (2da, 4ta o 6ta).

Cada una de las rúbricas tiene una ponderación interna que define la calificación de la misma. La ponderación global de cada una de las rúbricas define la calificación final del estudiante solo si acredita las dos. En caso de no acreditar una rúbrica esta se subirá como resultado final de la oportunidad en curso al SIASE.

Ponderación de cada rúbrica

Acreditar Competencia Teórica (CT) con 70 de promedio al menos de calificación en exámenes escritos.

Ponderación de la CT

Primer Parcial 33% de la CT

Segundo Parcial 33% de la CT

Tercer Parcial 34% de la CT

Acreditar Competencia Práctica (CP) con 70 al menos en la lista de chequeo de las actividades de su(s) proyecto(s) y con el 100% de cumplimiento en los puntos establecidos como requisito.

Todas 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.

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 Veterinaria	El proyecto es una agenda para una veterinaria. Está pensada para usarse por un médico veterinario que pueda dar de alta citas para organizarse.
Menú de opciones	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: <ul style="list-style-type: none">• Información de doctor• Nueva cita• Agenda• Salir
Información de doctor	Esta sección debe mostrar la descripción laboral del doctor y sus características personales, las cuales deben poderse editar en cualquier momento. Sus caracterísitcas se deben conformar por:

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre completo del doctor ○ Cédula profesional ○ Foto (Mapa de bits) <p>El nombre completo del doctor solo debe aceptar letras.</p>
Nueva cita	<p>En esta sección se debe agendar citas. Para generar una cita es necesario que se soliciten y llenen los siguientes campos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Fecha y hora ○ Nombre del cliente ○ Teléfono de contacto ○ Especie de la mascota (perro, gato...) ○ Nombre de la mascota ○ Motivo de la consulta ○ Costo de la consulta <p>Debe existir una validación que prohíba poner una cita en una fecha previa a la del momento de la creación de la cita.</p> <p>La fecha y hora debe tener un formato libre.</p> <p>El nombre del cliente solo debe aceptar letras.</p> <p>El teléfono del contacto solo debe aceptar números y tener exactamente una longitud de 8, 10 o 12 caracteres.</p> <p>La especie de la mascota se debe seleccionar a través de un <i>combobox</i>.</p> <p>El nombre de la mascota solo debe aceptar letras.</p> <p>El motivo de la consulta puede ser abierto.</p> <p>El costo de la consulta debe aceptar solo números y un sólo punto para considerar centavos.</p>
Agenda	<p>La agenda debe ser el visualizador principal de la aplicación, en ella se debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar todas las citas ordenadas de la más próxima a la más lejana por suceder. • Desplegar, modificar y eliminar cada cita (o redirigir a una sección para realizar estas acciones). <p>En la vista de cada cita se debe mostrar toda la información capturada en su creación, además de la cantidad a pagar y el monto a pagar para pagos a 3, 6 y 9 meses con (12%) y sin intereses.</p>
<p>ABC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Altas • Bajas • Cambios 	<p>Las citas deben 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 doblemente ligadas.</p> <p>Las bajas deben eliminar los nodos de la lista ligada.</p> <p>Las altas son a través de la sección de Nueva cita, y las bajas y cambios se deben realizar a través de la agenda.</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, debe poder recuperarse desde este archivo para utilizarla en la aplicación.</p>
Salir	<p>Una de las opciones disponibles en el sistema debe ser salir del mismo, y en ese momento se deben de guardar los cambios.</p>

Programación avanzada

Lista de características a evaluar obligatorias

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

REQ	Cumple	Puntos	A Evaluar
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Alta de entidades.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Baja de entidades.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Cambio de entidades.
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.
Sí	<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"/>	10	Uso de los métodos de entrada adecuados para capturar la información del usuario. Esto contempla las validaciones solicitadas.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Reporte de las citas guardadas ordenadas cronológicamente. (Agenda)
No	<input type="checkbox"/>	5	Filtro en el reporte de citas por fecha de la cita. (Agenda)
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Mostar el nombre y foto del doctor en todas las pantallas.

Programación avanzada

Lista de características a evaluar opcionales para tener 10 puntos sobre promedio final en caso de haber acreditado la unidad de aprendizaje:

Matrícula: _____ Nombre: _____ Calif: _____

REQ	Cumple	Puntos	A Evaluar
Sí	<input type="checkbox"/>	10	<i>Sprites</i> que se mueven según un <i>gamepad</i> (al menos 1).
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Escenario dinámico que simula movimiento continuo de la nave o personaje.
Sí	<input type="checkbox"/>	15	Colisiones que generan afectación de la vida del personaje/nave.
sí	<input type="checkbox"/>	15	Colisiones que dan puntuación al personaje/nave.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Barra de vida.
Si	<input type="checkbox"/>	10	Pantalla de arranque.
Sí	<input type="checkbox"/>	10	Pantalla de <i>Game Over</i> .
Sí	<input type="checkbox"/>	15	Reproducción de sonido de fondo y de efectos de colisión.
Sí	<input type="checkbox"/>	5	Uso de entradas digitales y análogas del <i>gamepad</i> .

Ponderación de la CT y CP para el promedio final

La ponderación de la CT es el 60% de la calificación final, la ponderación de la CP es el 40% de la calificación final.

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.

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

No está permitido ingerir alimentos ni bebidas dentro del salón.

No se debe maltratar la infraestructura de la Facultad (computadora, cañón, pizarrones, clima, pupitres, etc.), se reportará para la sanción y recuperación ante la Comisión de Honor y Justicia **según el Artículo 141 Fracción XI del Estatuto General de la UANL.**

A criterio del profesor será o no permitido el uso de laptops, tablets, celulares, etc. durante la clase.

Poner el celular en modo vibrador al iniciar la clase, contestar fuera del salón. **Prohibido utilizar el celular durante exámenes.**

El profesor tiene el derecho de pedirle al estudiante que salga del salón en caso de provocar distracción, incumplimiento a cualquier punto de arriba o desorden en general. **Según el Artículo 141 Fracción VII, XIII y XIV del Estatuto General de la UANL.**

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.

No será permitido el uso de herramientas como internet, celulares u otros dispositivos durante la aplicación de exámenes ordinarios y extraordinario.

De las obligaciones:

El estudiante deberá estar puntual los días de exámenes señalados en el horario y aula establecidos, en caso de hallar vacía el aula el día y hora programada para un examen deberá preguntar en Prefectura la nueva ubicación del examen, estos posibles cambios de lugar obedecen a disponibilidad de aulas en el momento de la revisión.

El estudiante debe estar presente en las revisiones de proyectos en el horario y aula establecidos, en caso de hallar vacía el aula el día y hora programada deberá preguntar en Prefectura la nueva ubicación del profesor, estos posibles cambios de lugar obedecen a disponibilidad de aulas en el momento de la revisión.

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