**Forma de Evaluación**

**Programación avanzada**

FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICO-MATEMÁTICAS

**LIC. EN MULTIMEDIA Y ANIMACIÓN DIGITAL**

**Descripción de la rúbrica**

**David Ramírez - EJ 2020**

**Programación avanzada**

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 aplicación para una tienda en línea. Está pensada para usarse por múltiples vendedores que puedan dar de alta envíos. |
| 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:   * Información del vendedor * Productos * Envíos * Salir   El menú no puede ser desarrollado en base a botones, se deberá usar la herramienta de Menú de WinApi. |
| Iniciar sesión | Al iniciar el programa, la pantalla de iniciar sesión debe ser la primera pantalla en aparecer. Contendrá 2 campos de inicio de sesión:  * Nombre * Password   En caso de fallo en el inicio de sesión, se debe mostrar una alerta que indique que hubo un error.  La información se debe guardar en un archivo binario con nombre “Usuarios.txt” para buscar los usuarios que están registrados. El campo de password debe de ser de tipo contraseña para que esté protegido. |
| Registro de usuario | 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:  * Nombre (Obligatorio) * Password (Obligatorio)   Los nombres de usuarios no se deben repetir. El nombre debe contener únicamente letras. La contraseña es completamente libre. |
| Información de Vendedor | 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.  En esta sección se debe dar de Alta y/o Editar la información del vendedor. Dicha información debe ser la siguiente:   * + Nombre completo del vendedor (Obligatorio)   + Alias de la Empresa (Obligatorio)   + Foto (Obligatorio)   El nombre completo del vendedor solo debe aceptar letras. Todos los campos deben ser llenados obligatoriamente. El Alias de la Empresa siempre debe ser guardado en mayúsculas inclusive si el vendedor lo escribe en minúsculas. La foto debe ser un mapa de bits. Mínimo se debe capturar una foto. |
| Envíos | Al iniciar sesión exitosamente, la pantalla de envíos debe ser la primera pantalla en aparecer. Esto significará que será el visualizador principal de la aplicación (Todo esto considerando lo establecido en “Información de Vendedor”).  En ella se debe:   * Visualizar todos los pedidos ordenados del más próximo a la más lejana por suceder. * Desplegar resumen de envío, modificar datos, mostrar y eliminar cada envío (o redirigir a una pantalla a parte para realizar estas acciones). * Dar de alta un nuevo envío.   En la pantalla para dar de alta un nuevo envío se deberá seleccionar lo siguiente:   * + Selección de producto   + Cantidad   + Calcular automáticamente (Monto x Producto)   + Calle   + Colonia   + Ciudad   + Estado   + Mensaje   + Selección de fecha de envío   Cuando un envío cruce la fecha seleccionada de envío con la fecha actual deberá mostrar una actualización en la lista de envíos que indique que ese envío esta siendo enviado. |
| Productos | Esta pantalla se debe exponer al seleccionar la opción con el mismo nombre en el menú. En esta sección se debe poder dar de alta productos. Para generar un producto es necesario que se soliciten y llenen los siguientes campos:  * + Nombre   + Cantidad en inventario   + Foto (Mínimo 2)   + Código del producto   + Marca   + Descripción   Debe existir una validación que prohíba el nombre duplicado de un producto.  Cantidad en inventario solamente debe aceptar números.  Código de producto solamente debe aceptar números.  Se debe tener un visualizador de imágenes para las fotos del producto. El mínimo es imágenes. |
| ABC   * Altas * Bajas * Cambios | Los productos y envios deben de poder darse de alta, de baja o cambiarse en cualquier momento. El proyecto debe tener las pantallas necesarias para realizar dichos cambios.  Todas estas operaciones deben ser realizadas sobre listas doblemente ligadas.  Las bajas deben eliminar los nodos de la lista ligada.  Si un producto esta asignado a un envió que no esté “Enviado” este no podrá ser eliminado. |
| Archivo de texto binario | Se debe tener la lógica correcta para guardar los datos capturados en el programa en archivos binarios.  Asimismo, cuando haya información almacenada en un archivo binario, se debe poder recuperar desde este archivo para utilizarla en la aplicación. |
| Salir | 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.  Se debe tener deshabilitado el botón de [ X ] en todas las pantallas. |
| Validación en campos de inserción | Toda validación en la aplicación que se incumpla debe resultar en un mensaje de texto en pantalla indicando la validación que no se cumplió. |

**Programación avanzada**

***Lista de características a evaluar obligatorias***

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

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **REQ** | **Cumple** | **Puntos** | **A Evaluar** |
| Sí |  | 10 | Alta de Productos y Envios. |
| Sí |  | 10 | Baja de Productos y Envios. |
| Sí |  | 10 | Cambio de Productos y Envios. |
| Sí |  | 5 | Uso de menú en la aplicación para interactuar a través de ella. |
| Sí |  | 10 | Uso de listas doblemente ligadas de forma eficiente. |
| Sí |  | 5 | Opción para salir del sistema. |
| Sí |  | 5 | Guardado de información en archivos binarios. |
| Sí |  | 10 | Recuperación (lectura) de información desde archivo binario al iniciar el programa. |
| Sí |  | 10 | Las validaciones solicitadas. |
| Sí |  | 10 | Reporte de los envíos guardadas ordenadas cronológicamente. |
| No |  | 5 | Filtro en el reporte de envíos por fecha del envío agrupados. |
| No |  | 10 | Mostar el nombre y foto del vendedor en todas las pantallas. |

**Ponderación de la CT y CP para el promedio final**

**La ponderación de la CT es el 70% de la calificación final, la ponderación de la CP es el 30% 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 será́ reportada a la Coordinación de la carrera.

El profesor tiene el derecho de pedirle al estudiante que salga del servidor 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.**

**De las obligaciones:**

El estudiante deberá estar puntual los días de exámenes señalados en el horario establecido.

El estudiante debe estar presente en el servidor para las revisiones de proyectos en el horario establecido.

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