

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS
ARQUITECTURA DE COMPUTADORES Y ENSAMBLADORES 1 A Y B
AUX. A. David Jonathan González Gámez
AUX. A. Andhy Lizandro Solís Osorio
AUX. B. José Fernando Valdéz Pérez
AUX. B María de Los Angeles Herrera Sumalé



Hoja de Calificación Practica 3

Fecha Calificación: ____/____/____

Nombre: _____

Carne: _____

Descripción de Ponderación	Valor	Observación	Punteo
CREAR JUGADORES			
Ingresar nombre del jugador 1	3		
Ingresar nombre del jugador 2	3		
Total de crear jugadores	6		/6
TURNOS			
Mostrar el nombre del jugador actual en cada turno.	5		
Mostrar la ficha que controla el jugador actual (Negra o Blanca), en cada turno.	5		
Mostrar el punteo actual del jugador actual en cada turno	5		
Mostrar el tablero del juego en pantalla por cada turno	5		
Total de turnos	20		/20
COMANDOS			
Ingreso de coordenadas para mover una ficha	10		
Generar con el comando REP	5		
Total de comandos	15		/15
REGLAS DEL JUEGO			
Validar movimientos no permitidos en el juego	10	No se toma en cuenta: comer doble o movimientos de más de una casilla con una reina	
No permitir que un jugador mueva las fichas del oponente	5		
Se puede "comer" fichas del oponente, y estas fichas son removidas del tablero.	5		

Original Estudiante

Copia tutor Académico(a entregar a Coordinación DTT-ECYS)

Coronación de fichas (Tiene que haber un cambio gráfico que indique que es una ficha reina)	5		
Movimientos de una ficha reina	5	No se toma en cuenta: comer doble o movimientos de más de una casilla con una reina	
Total de reglas del juego	30		/30
REPORTE			
Nombre de los jugadores	3		
Punteo	3		
Mostrar el tablero del juego (En el estado actual del juego)	10	Se tiene que notar el tipo de ficha (blanca, negra, reina ...)	
Generar el reporte en cualquier momento durante el juego	7		
Total de reporte	23		/23
Manual técnico	2		/2
Manual de usuario	2		/2
Pregunta	2		/2
Pregunta sobre el código. No es capaz de explicar el código, mostrando falta de dominio sobre él.	- 100%		
Uso de librerías de terceros	- 100%		
No envió el código fuente (archivo asm)	- 100%		
No presentar la práctica en DOSBox	- 100%		
Compilo la práctica en la calificación	- 100%		
TOTAL	100		/100

NOTA:

- Se prohíbe compilar la práctica a la hora de la calificación
- No se calificará si la entrega no fue hecha en uedi
- Si no entrega el código fuente tendrá nota de 0
- Si se detectan copias la nota será de 0 y serán reportados a escuela

Estoy conforme con la nota obtenida

<hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/> Firma del Alumno Ó Coordinador de Grupo	<hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"/> Firma del Auxiliar
--	--