

## EVALUACIÓN 2 DE PROGRAMACIÓN BÁSICA EN JAVA.

<b>NOMBRE:</b>			
<b>FECHA:</b>			
<b>PUNTAJE</b>		<b>NOTA</b>	

### Instrucciones:

La nota 4,0 se obtiene logrando un 60% del puntaje total.

Cuando termine la evaluación, comprima la carpeta donde ha dejado los trabajos de la prueba y siga las instrucciones del docente.

**LEA TODO EL DOCUMENTO**

### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Codificar una pieza de software utilizando el lenguaje Java de acuerdo a las buenas prácticas y convenciones para resolver un problema de baja complejidad.

### ENUNCIADO

**Nesfli**, es una empresa de entretenimiento audiovisual, que necesita registrar los tipos de planes que contratan sus clientes. Para esto se requiere, en una primera etapa, implementar una solución que permita almacenar esta información, para luego ser mostrada como resumen.

La siguiente tabla, muestra todos los planes disponibles y sus precios:

Plan	Precio Mensual
2 pantallas HD	6000
5 pantallas Full HD	8500
Ilimitado Full HD	12000

A continuación, se detalla los requerimientos (menú) que debe cumplir el sistema solicitado:

#### 1.- Ingresar precios de los planes:

Para cada una de los planes, el usuario a cargo debe ingresar el precio de cada una de ellos, como referencia, utilizar las señaladas en la tabla más arriba.

Estos valores se utilizarán posteriormente en la contratación de los planes, por lo tanto, el usuario es el que debe ingresar estos montos para que sean considerados en las contrataciones de los planes.

El precio de los planes debe ser validado, estos deben ser positivos menores a 20.000 y los planes deben contener al menos 10 caracteres. Valide mostrando un mensaje en pantalla en caso de no cumplir las condiciones.

## 2.- Realizar la contratación del plan:

Determinar el total a pagar mensual para un determinado cliente, por contratación de  $n$  planes. Para esto, la aplicación debe mostrar un menú, que muestre los planes y precios, los que fueron fijados en el punto anterior.

Al finalizar la contratación, debe mostrar el total a pagar mensual por el cliente, además de dar las opciones de realizar otra venta o volver al menú principal.

## 3.- Cierre de turno:

Esta opción mostrará en pantalla la siguiente información:

- a) Cantidad contrataciones realizadas de cada plan.
- b) Total de recaudación a obtener por los pagos de los planes que han sido contratos.

**NOTA: Esta opción mostrará la información de las contrataciones realizadas en el punto 2.**

## 4.- Salir:

Permite cerrar el programa enviando un mensaje de despedida, este mensaje debe permitir ser visto por el usuario.

**NOTA: Solo esta opción permite el cierre de la aplicación.**

Adicionalmente, debe validar que las opciones que escoja el usuario estén dentro de las que se especifican en cada menú, caso contrario, debe enviar un mensaje de error y mostrar nuevamente el menú. Para cada sub menú, debe existir una opción que permita volver al **menú principal**, solo esta opción realizará esta acción.

Otros requisitos:

I.- Todas las entradas numéricas (int) deben ser mayores a cero o deben estar dentro de los rangos impuestos en cada opción, caso contrario, debe enviar un mensaje de error.

II.- Informar al usuario si la opción seleccionada no es la correcta.

III.- El código a presentar debe cumplir con las convenciones mencionadas en clases, como por ejemplo: tabulación, nombres de variable, secciones de declaración de variables e inicialización, de entrada, de proceso y salida de información, entre otros.

## Rúbrica: Evaluación 2

Sigla	Leyenda
TL	TOTALMENTE LOGRADO
ML	MEDIANAMENTE LOGRADO
PL	PARCIALMENTE LOGRADO

Aspectos a Evaluar	TL 3	ML 2	PL 1	NL 0	Ptos
1) Definir correctamente las variables e inicializarlas	Define todas las variables y las inicializa	Define por lo menos la mitad de las variables e inicializa	Define e inicializa menos de la mitad de las variables	No define o inicializa las variables	
2) Definir menú principal	Define el menú con todas sus opciones y permite salir	Define el menú faltando una opción y permite salir	Define el menú con todas sus opciones y no permite salir	No define menú	
3) Obtener la cantidad de ítems contratados(2)	Obtiene la cantidad de ítems contratados	Obtiene la cantidad de algunos contratos	Obtiene la cantidad de un solo contrato	No obtiene cantidades	
4) Calcular el total de recaudación según contrataciones realizadas(2)	Determina el total de recaudación según de todas las contrataciones realizadas	Determina el total de recaudación del 50% de las contrataciones realizadas	Determina el total de recaudación de menos del 50% de las contrataciones realizadas	No calcula el total	
5) Definir el submenús (menú(s) en el interior de 1 de las opciones) (3)	Define el menú con todas sus opciones y permite volver al menú inicial.	Define el menú con algunas sus opciones y/o no permite volver al menú inicial.		No define menú	
6) Determinar cantidad de contrataciones de cada plan (3a)	Determinar cantidad de contrataciones de cada plan	Determina parcialmente la cantidad de contrataciones de cada plan			
7) Determinar el total de recaudaciones de los planes contratados(3b)	Determina el total de recaudaciones de los planes contratados	Determina parcialmente el total recaudaciones de los planes contratados		No calcula el total	
8) Sentencias de repetición	Utiliza correctamente las sentencias de repetición	Utiliza correctamente en su mayoría las sentencias de repetición	Utiliza una vez la sentencia de repetición en forma correcta	No utiliza sentencias de repetición	
9) Validar datos	Realiza las dos validaciones	Realiza una validación correcta y la otra a medias	Realiza una validación	No valida correctamente	
10) Convenciones	Cumple convenciones de nombres, código	Cumple con más del 75 % de las convenciones	Cumple con más del 50 % de las convenciones	Cumple con menos del 50 %	

	indentado, ordenado entrada, proceso y salida y comentarios			de las convencio nes	
--	--	--	--	----------------------------	--

Puntajes	Nota
Puntaje Total: 30	7.0
Puntaje: 18	4.0

#### Escala de Notas

La siguiente escala permite asociar el puntaje obtenido con una nota. En caso de puntajes con decimales, se debe aproximar al número entero de la siguiente manera:

- \* Decimal igual o mayor a 0.5 se aproxima al entero superior.
- \* Decimal menor a 0.5 se aproxima al entero inferior.