

Ejercicio tipo Evaluación 2

NOMBRE:			
FECHA:			
PUNTAJE		NOTA	

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

La cadena de entretenimiento **Fan's Levi**, requiere una aplicación que permita calcular las ventas que se realizan durante el día en cada una de sus sucursales, con el fin de ayudar a los cajeros en la entrega de la recaudación obtenida en sus turnos, (1 turno por día).

La siguiente tabla, muestra todas las salas disponibles y sus precios:

Sala	Precio Normal
Gigante	7000
3D	4000
Tradicional	3000

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

1.- Ingresar precios de las salas:

Para cada una de las salas, el usuario debe ingresar los precios de cada una de ellas, como referencia, utilizar las señaladas en la tabla más arriba.

Estos valores se utilizarán posteriormente en la venta de las entradas, por lo tanto, el **usuario** es el que debe ingresar estos montos para que sean considerados en las ventas de entradas.

2.- Realizar la venta de entradas:

Determinar el total a pagar para un determinado cliente, por compras de n entradas de una misma sala. Para esto, la aplicación debe mostrar un menú, que muestre las salas y precios, los que fueron fijados en el punto anterior.

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

3.- Cierre de caja:

Esta opción mostrará en pantalla la siguiente información:

- a) Cantidad total de entradas vendidas.
- b) Total de recaudación de las entradas por sala.

NOTA: Esta opción desplegará la información de las ventas **registradas** 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 vendidos	Obtiene la cantidad de ítems vendidos	Obtiene la cantidad de algunos ítems	Obtiene la cantidad de un solo ítems	No obtiene cantidades	
4) Calcular el total de ventas realizadas	Determina el total de ventas de todos los ítems	Determina el total de ventas por más del 50% de los ítems	Determina el total de ventas de menos del 50% de los ítems	No calcula el total	
5) Definir el submenús (menú(s) en el interior de 1 de las opciones)	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 el total de ventas para un cliente	Determina el total de ventas para un cliente	Determina parcialmente el total de ventas para un cliente		No calcula el total	
7) Determinar el total de la recaudación por tipo de entrada	Determina el total de la recaudación por tipo de entrada	Determina el parcialmente la recaudación por tipo de entrada		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 indentado, ordenado entrada, proceso y salida y comentarios	Cumple con más del 75 % de las convenciones	Cumple con más del 50 % de las convenciones	Cumple con menos del 50 % de las convenciones	

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.