



Hoja de Calificación Proyecto 1 “GoLight”

Fecha de calificación: ____ / ____ / ____

Nombre: _____

Carnet: _____

Descripción de la ponderación	Valor	Punteo	Observación
Funcionalidades Básicas	16		
<i>Declaración de variables</i>	2		
<i>Asignación de variables</i>	2		
<i>Operaciones Aritméticas</i>	2		
<i>Operaciones Relacionales</i>	2		
<i>Operaciones Lógicas</i>	2		
<i>fmt.Println</i>	2		
<i>Manejo de valor nulo</i>	2		
<i>Opcionalidad del ;</i>	2		
Funcionalidades Intermedias	23		
<i>Manejo de entornos</i>	3		
<i>If / Else</i>	3		
<i>For Tipo While</i>	2		
<i>For Clásico</i>	3		
<i>For Range</i>	3		
<i>Switch/Case</i>	3		
<i>Break</i>	3		
<i>Continue</i>	3		
Funciones	12		
<i>Funciones no recursivas sin parámetros</i>	1		
<i>Funciones no recursivas con parámetros</i>	2		
<i>Funciones recursivas</i>	6		
<i>strconv.Atoi</i>	1		
<i>strconv.ParseFloat</i>	1		
<i>reflect.TypeOf()</i>	1		
Slices	20		
<i>Creación de slices</i>	3		
<i>Acceso de Elementos</i>	3		
<i>Array Multidimensional</i>	4		
<i>Acceso Array Multidimensional</i>	4		
<i>Función slices.Index</i>	1		
<i>Función Strings.Join</i>	1		
<i>Función len</i>	1		
<i>Función append</i>	3		
Structs	19		
<i>Declaración</i>	1		
<i>Instanciación</i>	2		
<i>Asignación a propiedades de tipos primitivos</i>	2		
<i>Acceso a propiedades de tipos primitivos</i>	2		
<i>Asignación a propiedades dentro de structs anidados</i>	3		

Acceso a propiedades dentro de structs anidados	3		
Funciones asociadas a structs	6		
Reportes	10		
Tabla de errores	2		
Tabla de Símbolos	2		
Reporte AST	2		
Interfaz de usuario	2		
Validación de autoría	2		
Total	100		

- Se tendrá un máximo de **15 minutos** por estudiante para calificar el proyecto. Días antes de la calificación el auxiliar que le calificará les compartirá los horarios que puede elegir.
- La hoja de calificación describe cada aspecto a calificar, por lo tanto, si la funcionalidad a calificar falla en la sección indicada se tendrá **0 puntos** en esa funcionalidad y esa nota no podrá cambiar si dicha funcionalidad funciona en otra sección.
- No se calificarán proyectos sin interfaz gráfica, automáticamente tendrán una nota de 0 puntos.
- Los archivos de entrada se compartirán durante los días de calificación y podrán ser modificados solamente antes de iniciar la calificación eliminando funcionalidades que el estudiante indique que no desarrolló.
- Los archivos de entrada podrán ser modificados si contienen errores semánticos no descritos en el enunciado.
- **Las copias totales o parciales tendrán nota de 0 puntos y serán reportadas a la escuela de ciencias y sistemas.**
- **El uso de inteligencia artificial para la generación de código será considerado como plagio. En consecuencia, será reportado a la escuela de sistemas.**
- Solamente es permitido el uso de ANTLR para generar los analizadores léxico y sintácticos.
- El único lenguaje permitido para la ejecución de la lógica del intérprete es C#.
- **La ejecución del proyecto se debe de hacer en un sistema operativo linux.**
- No pueden estar personas ajenas a la calificación presentes en la misma, de lo contrario no se calificará el proyecto.
- La calificación se realizará de manera presencial y se solicitará la firma del estudiante para que quede constancia.
- Se calificará la última versión antes del 14 de Marzo a las 23:59 horas que se encuentra en el repositorio en Github. A este repositorio deben de brindarle acceso a los auxiliares. Además se debe de entregar el enlace en el apartado de entrega en UEDI.
- Se calificará verificando que la salida del programa con salidas producidas con un lenguaje equivalente, creadas por los tutores.
- Se necesita que el estudiante tenga su entorno de desarrollo listo para realizar los cambios necesarios para verificar la autoría del código.

Estoy conforme con la nota obtenida:

Firma del Alumno

Firma del Tutor Académico.