

# MODELOS Y PARADIGMAS DE PROGRAMACIÓN-01

## Taller de programación orientada a objetos

[Volver a: Actividad gener... ➔](#)

### Formato de evaluación

| Criterios                                                                                                    | Niveles                                             |                                                                                                                    |                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Define y opera con clases usando adecuadamente los conceptos de miembros de un objeto (atributos y métodos). | <input type="radio"/><br>No alcanza el primer nivel | <input type="radio"/><br>Logra modelar un problema con clases especificando correctamente sus atributos y métodos. | <input type="radio"/><br>Logra construir correctamente y directamente clases que se comporten según la especificación (sin usar la herencia)                      | <input type="radio"/><br>Logra construir correctamente y directamente clases que se comporten según la especificación (sin usar la herencia) y crear los objetos y las invocaciones necesarias para resolver un problema. |
| Define y opera clases y objetos, usando adecuadamente el concepto de herencia.                               | <input type="radio"/><br>No alcanza el primer nivel | <input type="radio"/><br>Logra modelar un problema con clases y subclases, especificando el grafo de herencia.     | <input type="radio"/><br>Logra construir nuevas clases a partir de clases existentes, usando el concepto de herencia y acordes al grafo de herencia especificado. | <input type="radio"/><br>Logra usar correctamente las clases definidas usando el mecanismo de herencia.                                                                                                                   |

[Volver al formato de edición](#)

|                                                                                                                                                                                 |                                                  |                                                                                                             |                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Manipula objetos implementados, con el concepto de estado y el concepto de procedimiento como valor, como registros con procedimientos embebidos compartiendo estado explícito. | <input type="radio"/> No alcanza el primer nivel | <input type="radio"/> Logra extraer los atributos y los métodos de un objeto a partir de su implementación. | <input type="radio"/> Logra extraer los atributos y los métodos de un objeto a partir de su implementación y logra construir objetos nuevos, sin herencia, siguiendo la implementación. | <input type="radio"/> Logra extraer los atributos y los métodos de un objeto a partir de su implementación y logra construir objetos nuevos, con herencia, siguiendo la implementación. |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Retroalimentación global

### Retroalimentación para el autor



Párrafo













Ruta: p

Volver a: Actividad gener... ➡

Volver al formato de edición