

Nota

Evaluación 3 (40%)

Nombre					
Carrera					
Actividad curricular	Programación Orientada a Objetos				
Académico	Francisco Philip Vásquez Iglesias				
Fecha de Aplicación					
Duración	2 semanas				

Puntaje máximo	100 puntos	Puntaje de corte	60 puntos	Puntaje obtenido	
-----------------------	------------	-------------------------	-----------	-------------------------	--

Resultados de aprendizajes evaluados	3.- Resolver problemas informáticos del contexto regional, reales o simulados, a través del diseño de interfaces de usuario, conexión de base de datos, utilizando un lenguaje de programación orientado a objetos.
Indicadores de evaluación	Integrar los conceptos orientado a objetos, diseño de interfaz de usuario y base de datos en el diseño de un programa que soluciona un problema regional real o simulado: <ul style="list-style-type: none"> - Biblioteca gráfica para diseño de interfaz de usuarios. - Diseño de interfaz de usuario. - Gestión de dependencias. - Instalación de Driver de conexión con gestor de base de datos. - Conexión con el gestor de base de datos. - Implementación de sentencias SQL en la aplicación. - Implementación de operaciones CRUD a través de componentes gráficos.

Instrucciones para el desarrollo de la evaluación

La evaluación 3 de Programación Orientada a Objetos versión 2025, consiste en la definición, modelado, implementación y prueba, de un problema real programado principalmente en un lenguaje orientado a objetos. En grupos de 3 o 4 estudiantes, deberán aplicar UML y cada uno de los conceptos vistos en clases. El trabajo debe ser presentado en 15 minutos, el día Lunes 01/12 con posible extensión al Lunes 15/12. Puntaje máximo de la evaluación: 100 pts. Puntaje necesario para el 4.0: 60 pts.

Pauta de revisión (65%)

Nombres:									
	1.-	2.-	3.-	4.-					
Aspectos	Aspecto Solicitado	100%	80%	60%	50%	30%	0%	Pje	Obtenido
1.1)	Incluyen una introducción al trabajo realizado, abordan el contexto del problema, POO, Lenguaje utilizado, entre otros.						Otro caso/ no cumple	5p	
1.2)	Utilidad del problema resuelto.						Otro caso/ no cumple	10p	
2.1)	Realizan Diagrama UML que incluye las clases solicitadas, incluyendo encapsulamiento, relaciones entre objetos, herencia, instancias solicitadas, entre otros.						Otro caso/ no cumple	10p	
2.2)	Utilizan por lo menos 3 excepciones necesarias para un correcto funcionamiento.						Otro caso/ no cumple	5p	
2.3)	Aplican correctamente sobrecarga y sobreescritura de métodos.						Otro caso/ no cumple	10p	
2.4)	Aplican correctamente la Agregación y Composición.						Otro caso/ no cumple	5p	
2.5)	Aplican correctamente la herencia múltiple (de ser posible).						Otro caso/ no cumple	10p	
2.6)	Aplica sobrecarga de operadores correctamente.						Otro caso/ no cumple	5p	
2.7)	Tienen por lo menos una clase abstracta o virtual pura						Otro caso/ no cumple	10p	
3.1)	Interfaz gráfica						Otro caso/ no cumple	10p	
3.2)	Conexión con la base de datos que inserta, modifica, elimina y consulta.						Otro caso/ no cumple	15p	
4.1)	Incluyen conclusión al trabajo realizado, donde son mencionados los aprendizajes obtenidos, la utilidad del paradigma y el cierre del trabajo mismo.						Otro caso/ no cumple	5p	
Comentarios y descuentos				Total			100 puntos con 60% de exigencia		

Preguntas conceptuales (35%).

Rúbrica de preguntas							
Pregunta	100%	70%	50%	30%	10%	0%	Obtenido
Pregunta 1			Responde otro compañero.				
Pregunta 2			Responde otro compañero.				
Pregunta 3			Responde otro compañero.				