

Alumno	Losa Marquez, Juan Francisco		<b>6,20</b>
Evaluación	<b>2</b>		

**Nota Final Evaluación**

Práctica Tema 5	5,750	50%	<b>PRÁCTICAS</b>	30%	2,26
Práctica Tema 6	9,300	50%			
Examen Práctico	4,250		<b>EXAMEN</b>	70%	3,94
Examen TEST	1,375	5,63			
Preguntas cortas					

Examen TEST <b>1,375</b>	15	B	0,100
	5	M	-0,025
	0	NC	
	20	Total Preguntas	20
Valor máximo TEST			2,0

**NOTAS MÍNIMAS imprescindibles**  
**Para poder calcular**  
**NOTA ponderada en evaluación**

Práctica individual	3
Media prácticas evaluables	4
Media examen	4

Si no se cumple alguna de las condiciones anteriores,  
la nota de la evaluación será SUSP ("3" o la menor de todas)

**Leyenda de corrección para todas las prácticas y el examen**

Color <b>gris claro</b> : casillas modificables
Color <b>verde claro</b> : valor máximo de cada apartado
Color <b>amarillo</b> : nota parcial del ejercicio o apartado (cálculo automático)

**¿Como valorar cada parte en las prácticas o el examen?**

Realizado correctamente: 100%	<b>B</b>	Bien
Realizado casi correctamente: 75%	<b>RB</b>	
Realizado parcialmente o planteado no adecuadamente: 50%	<b>R</b>	Regular
Realizado muy parcialmente 25%	<b>RM</b>	
No realizado o mal implementado: 0%	<b>M</b>	Mal
¿Compila?	<b>S o N</b>	

Alumno

Losa Marquez, Juan Francisco

**5,75**

Práctica Evaluable

Práctica Tema 5

GENERAL	Ejercicio 1			
<b>Compila</b>				
Comentario inicial				
Tabulaciones				
Nombres de variables				
NO utiliza variables GLOBALES				
Código eficiente				
Utilización correcta estructuras control "switch-case"				
Funciones: utilización correcta "return"				
Utilización correcta funciones AUXILIARES				
(S / N)		Descontar	0,00	0,2

En color **gris claro**  
Solo para indicar corrección práctica

En color **verde claro**  
el valor máximo de cada apartado

En color **amarillo**  
La nota parcial del ejercicio o apartado

	Valor Máximo	Corrección	Obtenido	
<b>Ejercicio 1 – AlumnosFunciones</b>	<b>10</b>		<b>5,75</b>	<b>Ejercicio 1 – AlumnosFunciones</b>
<b>Main</b>				
1.1 Requisitos ampliados	0,4	B	0,40	
<b>Funciones</b>				
1.2 Opciones	0,4	B	0,40	
1.3 Añadir	1	R	0,50	No incrementa el contador "cantidad"
1.4 Borrar				
Parámetros, return, comprobaciones,...	0,5	B	0,50	
Función BorrarAux	0,5	B	0,50	
1.5 Ordenar + Función auxiliar	1,4	RB	1,05	No comprueba antes si hay datos. ERROR en ejecución
1.6 CalcularPorcentajes	0,2	B	0,20	No comprueba antes si hay datos. ERROR en ejecución
<b>1.7 Buscar</b>				
Parámetros, return, comprobaciones,...	0,5	B	0,50	
Antes de buscar, ordenar	0,5	B	0,50	
<b>Función Búsqueda Binaria y Recursiva</b>	1,5	M	0,00	No implementada correctamente
Mostrar "datos encontrados" o "no hay coincidencias"	0,5	B	0,50	
1.8 MostrarGrafica	0,8	R	0,40	No comprueba antes si hay datos. ERROR en ejecución
1.9 Mostrar	0,3	B	0,30	
1.10 Usabilidad, funciones AUX, no código repetido o innecesario	1,5	M	0,00	Repite código para pedir notas
PedirEntero(), PedirCadenaNoVacía(), ExisteAlumno(),...				No implementa funciones petición de datos
				Errores en tiempo de ejecución
	10	10		

Alumno Losa Marquez, Juan Francisco

**9,30**

## Práctica Evaluable

## Práctica Tema 6

GENERAL	Ejercicio 1			
<b>Compila</b>				
Proyecto hecho en Visual Studio o similar				
Comentario inicial y Tabulaciones				
Nombres de variables				
NO utiliza variables GLOBALES				
Código eficiente				
Utilización correcta estructuras control "switch-case"				
Funciones: utilización correcta "return"				
Utilización correcta funciones AUXILIARES				
(S / N)		Descontar	0,00	0,2

En color **gris claro**  
Solo para indicar corrección práctica

En color **verde claro**  
el valor máximo de cada apartado

En color **amarillo**  
La nota parcial del ejercicio o apartado

	Valor Máximo		Corrección	Obtenido		
<b>Ejercicio 1 – Futbol Sala</b>	<b>10</b>	<b>10</b>		<b>9,30</b>	<b>9,30</b>	<b>Ejercicio 1 – Futbol Sala</b>
<b>1.1. Clase Jugador</b>	<b>1,50</b>				<b>1,28</b>	
Clase abstracta		0,2	B	0,20		
definición y atributos protected		0,4	B	0,40		
constructor		0,4	RB	0,30		No inicializa goles=0
get/set + ToString		0,5	RB	0,38		En SET no se deben mostrar mensajes por pantalla
<b>1.2. Subclases (de Jugador)</b>	<b>1,00</b>				<b>0,90</b>	
definición y atributos		0,3	B	0,30		
constructor		0,3	B	0,30		
get/set + ToString		0,4	RB	0,30		En SET no se deben mostrar mensajes por pantalla
<b>2.1. Clase Equipo</b>	<b>1,50</b>				<b>1,50</b>	
definición y atributos private/protected		0,2	B	0,20		
constructor		0,2	B	0,20		
get/set + ToString		0,3	B	0,30		
Métodos auxiliares adicionales (privados / públicos)		0,8	B	0,80		
<b>2.2. Clase Partido</b>	<b>3,00</b>				<b>3,00</b>	
definición y atributos private/protected		0,2	B	0,20		
constructor		0,1	B	0,10		
Jugada()		0,8	B	0,80		
ElegirJugadores() → AUX		0,4	B	0,40		
ProcesarTiro() → AUX		1	B	1,00		
Otros métodos auxiliares adicionales (privados / públicos)		0,5	B	0,50		
get/set + ToString						
<b>3. El juego – Main()</b>	<b>2,00</b>				<b>2,00</b>	
Crear equipos y jugadores		0,7	B	0,70		
Parámetros: modo de juego, número de jugadas. Turnos		0,6	B	0,60		

Evolución y/o resultado final		0,7	B	0,70	
<b>4. Usabilidad, funciones AUX, no código repetido o innecesario</b>	<b>1,00</b>				0,63
Usabilidad, funciones Específicas, no código innecesario,..		0,25	B	0,25	(*)
Fuinciones AUX: PedirEntero(), PedirCadenaNoVacia(),...		0,75	R	0,38	
	10	10			
			(*)	Se valora de forma positiva la clase de introducción automática de datos	

Repetición de código  
No gestiona petición datos con funciones AUX

Alumno Losa Marquez, Juan Francisco

4,25

## Examen Práctico Evaluación 2

GENERAL	Ejercicio 1			
Proyecto hecho en Visual Studio o similar				
Compila				
Comentario inicial y Tabulaciones				
Nombres de variables				
NO utiliza variables GLOBALES				
Código eficiente				
Utilización correcta estructuras control "switch-case"				
Funciones: utilización correcta "return"				
Utilización correcta funciones AUXILIARES				
(S / N)		Descontar	0,00	0,2

En color **gris claro**  
Solo para indicar corrección práctica

En color **verde claro**  
el valor máximo de cada apartado

En color **amarillo**  
La nota parcial del ejercicio o apartado

	Valor Máximo		Corrección	Obtenido		
<b>Ejercicio 1 – Vehiculos</b>	6	6		4,25	4,25	Ejercicio 1 – Vehiculos
<b>Clases y subclases</b>	4,00				4,00	
¿Clase <b>vehículo</b> abstracta?		0,25	B	0,25		
<b>Herencia en subclases</b> , estructura y definición		0,75	B	0,75		
Atributos: privados, tipos de datos		0,75	B	0,75		
constructores: <b>HERENCIA</b> y parámetros		0,75	B	0,75		
get/set		0,75	B	0,75		
Imprimir() vs ToString		0,75	B	0,75		
<b>Programa Principal</b>	2,00				0,25	
array, otras variables, menú opciones (función) → int + sin parámetros		0,25	RB	0,19		
Función: ALTA cualquier vehículo		1,25	M	0,00		Solo "esqueleto"
Resto de funciones		0,25	M	0,00		No implementa
Funciones auxiliares y NO código innecesario		0,25	RM	0,06		Ok → PedirDatosGenericos
<b>Ejercicio 2 – PrimoRecursoivo</b>	2				0,00	No entregado
Función <b>Main</b> : paso de parámetros		0,3		0,00		
Función <b>Main</b> : comprobación tipos de datos		0,2		0,00		
<b>Función recursiva</b> : caso base		0,4		0,00		
<b>Función recursiva</b> : caso general		0,6		0,00		
Funciones auxiliares y NO código innecesario		0,25		0,00		
Sencillez solución propuesta		0,25		0,00		
<b>Mejor operador ternario "?:" vs "if"</b>						
	8	8				