

PROYECTO DE M03UF6

Rúbrica de evaluación

- Es obligatorio tener, como mínimo, 3 puntos en el ejercicio 1 (la aplicación en java)
- Es obligatorio que se conecte la aplicación de java con la base de datos; que muestre en pantallas la flota de coches que tiene la empresa.
- Cada uno de los ejercicios vale 10 puntos, y la nota final del proyecto será el promedio de los dos ejercicios.

RÚBRICA DEL EJERCICIO 1

Criterios	%
Requerimientos funcionales	2%
Modelo relacional asociado a la base de datos	2%
Creación de la base de datos en MySql	10%
Conexión Java con MySql. Crear la clase Conexión	7%
Mostrar/Listar la flota de coches de la empresa	5%
Menú (controlar errores)	1,5%
Utilizar sentencias preparadas (<i>Prepared Stament</i>)	5%
Crear un método para cada acción del menú y guardarlos en una clase	3%
Tener en cuenta la POO (clases, atributos privados, métodos, constructores, getters, setters,)	5%
Alta / Modificació / Eliminació / Llistat / Cerca de CLIENTS (per dni)	5%
Alta / Modificació / Eliminació / Llistat / Cerca de COTXES (per matricula o per tipus de cotxe)	5%
Alta / Modificació / Eliminació / Llistat / Cerca (per dni) de MECÀNICS	5%
Alta / Modificació / Llistat / Cerca/Gestió del LLOGUER DE COTXES	5%
Alta / Modificació / Llistat / Cerca/Gestió del MANTENIMENT DELS COTXES	5%
Mostrar los coches que están alquilados, así como el dni, nombre y teléfono de la persona que lo ha alquilado, por cuántos días y cuanto ha pagado por el alquiler	8%
Gestión de la devolución del coche (controlar dónde devuelve el coche, si lo ha devuelto en tiempo, sin averías, con tanque gasolina lleno.....)	8%
Mostrar el dni i el nom del mecànic que fa el manteniment dels cotxes així com la matricula del cotxe i dia inici i dia fi del manteniment	5,5%
Pedir y entrar datos por teclado cuando sea necesario	5%
Gestión de errores (letras, números, no de error el programa, ...)	5%
Documentació pdf (requerimientos, modelos, explicación de las tablas,.....)	3%
Total	100%

RÚBRICA DEL EJERCICIO 2

Criterios	%
Pregunta 1: Explicar les avantatges d'un patró de disseny	20%
Pregunta 2: Explicar, amb més detalls, en què consisteix el patró DAO	40%
Pregunta 3: Fer un exemple senzill emprant el patró DAO	40%
	100%