

ACTIVIDAD: PARADIGMA DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

Nombre asignatura: Taller de Programación Avanzada

Semana: 2

Resultado de Aprendizaje:

- Construir un flujo de actividades que convierta los datos de entrada en datos de salida.

Indicador(es) de logro:

- Reconocer conceptos relacionados con la Orientación a Objetos.

Características de la evaluación

- Esta es una actividad no evaluada de la unidad y es de carácter individual.
- Para conocer cómo serás evaluado, revisa la Rúbrica disponible en plataforma.

Instrucciones

Estimado(a) estudiante:

Considerando las clases que describió en la Actividad 1, aplique las correcciones que considere necesarias considerando la revisión de su trabajo y lo aprendido la última semana, y escríbalas en JAVA considerando los siguientes requerimientos extra:

1. Asuma un curso de 5 estudiantes, escriba un método que genere notas al azar, y las asigne a cada estudiante para una de sus asignaturas.
2. Escriba un método que promedie las notas de cada estudiante, para esta asignatura.
3. Escriba un método que muestre el detalle de las notas de los estudiantes, y su promedio.

Considere que cada método debe ser correctamente identificado con la Clase que lo debe desplegar, y que la herencia es un elemento a evaluar.

En caso de dudas, escribe en el foro de consultas de la semana.

Recursos Base:

- Síntesis de la unidad.
- Aula Virtual.

Formato de entrega

- Comprima los archivos .java resultado de su proyecto, y nómbrela de la siguiente manera:
TareaX.UX.NombreI.ApellidoI.

Rúbrica de Evaluación - Revisión			
INDICADORES	PUNTAJE		
	Insuficiente <60%	Bueno <80%	Excelente 100%
Clases	Escribe 1 o menos clases de manera insuficiente. 1	Escribe 3 o menos clases correctamente 10	Escribe 4 o más clases correctamente 20
Métodos	No escribe o no identifica correctamente ningún método 1	Escribe e identifica al menos 1 método correctamente. 10	Escribe e identifica al menos 2 métodos correctamente 20
Requerimientos	No implementa los requerimientos de manera satisfactoria 1	Implementa 2 o menos requerimientos de manera satisfactoria 10	Implementa 3 o más requerimientos de manera satisfactoria 20
Herencia	No identifica Herencia. 1	Identifica 1 caso de Herencia correctamente. 30	Identifica 2 o más casos de Herencia correctamente. 40
SUMA PUNTAJE			100