



RÚBRICA EXAMEN BIMESTRAL I

PROGRAMACIÓN II

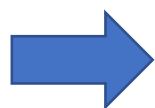
Patricio Michael Paccha Angamarca
Magister en ingeniería de software
Diplomado Superior De Cuarto Nivel En Gerencia Estratégica De Mercadeo
Ingeniero en Sistemas Informáticos Y Computación



AULA VIRTUAL



Objeto de evaluación



Actividad	Puntaje	Temporalidad
Examen	3	Bimestral
Proyecto	3	Bimestral
Workshop	2	semanal
Tareas - deberes	2	semanal
	10	
Extra: investigación	1+	*





EXAMEN: 1er Bimestre



TIPO DE INSTRUMENTO: Examen – 1er Bimestre

PERIODO ACADÉMICO: 2022-B

TIEMPO : 2 Horas (Inicio: 14:00 am - Fin: 16:00 pm)

PUNTAJE: 3 puntos

10.Ene.2023

OBLIGATORIO :

- Leer cuidadosamente el caso práctico de la presente rúbrica.
- El examen deberá tener el **nombre de su correo electrónico** (nombre.apellido@epn.edu.ec) subido al **Teams** en:

Documents > General > 1Bimestre > **Examen**

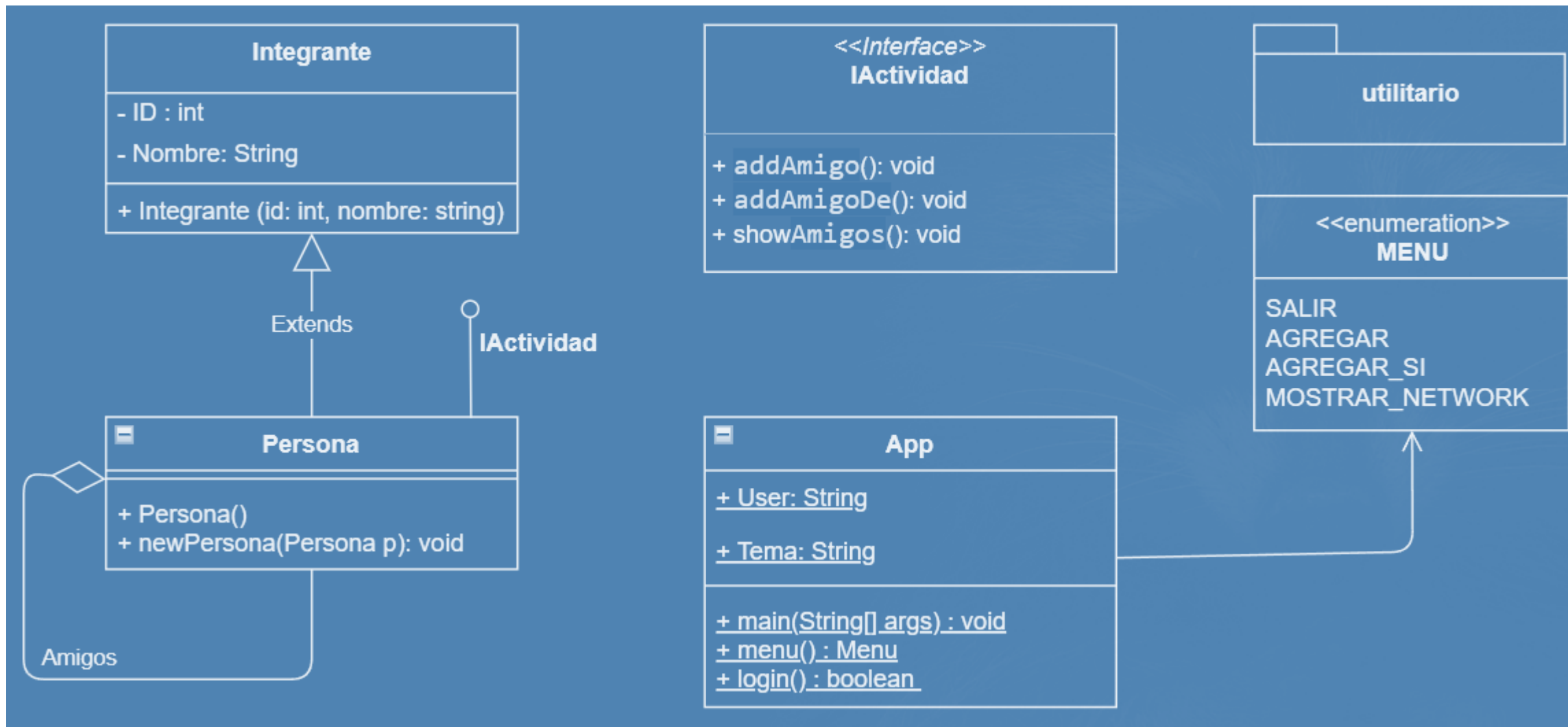
- Incluir la presente rúbrica en su directorio/proyecto/solución.
- **Se calificará** únicamente los exámenes entregados dentro de las 2 horas.
- **Encender la cámara** durante el examen para los alumnos que den el examen virtualmente.
- Cualquier intento de copia anula su examen.
- Exámenes copiados parcial o total anula su examen.





EXAMEN: 1er Bimestre

Desarrollar una **red social** en java acorde al **diagrama UML base** que se muestra a continuación:





EXAMEN: 1er Bimestre

INSTRUCCIONES:

- a) El examen/proyecto/solución debe tener el **nombre de su correo electrónico** (nombre.apellido@epn.edu.ec) con la presente rúbrica incluida y debe ser subido al **TEAMS** en:

Documents > General > 1Bimestre > Examen

- b) Las **variables globales, variables locales y métodos** deben inicial con la primera letra/vocal de su nombre y apellido.
Por ejemplo si el alumno se llama: Pepe Lucho Pérez Suarez
- ```
int ppNombre;
void ppGetEdad() {...}
```
- c) El estándar para codificación y desarrollo de esta ampliación es **camelCase**.
- d) El código debe estar **documentado**
- e) Se debe **codificar** acorde al **diagrama UML**

Si la aplicación tiene algún **tipo de crash**:

**-0.3 puntos por crash**

No cumplir con estas instrucciones :

**-0.2 puntos por ítem**

Si agrega color al texto/limpiar pantalla/subirlo al github:

**+0.1 puntos por ítem**

### CASO PRACTICO:

**[0.5 puntos por pregunta]**

1. El TEMA de su red social será **su correo electrónico**. Debe **crear un nuevo diagrama UML** conforme los ítems b, c, d de las instrucciones de la presente rubrica. Además debe declarar e inicializar con sus datos personales la clase que ejecuta la aplicación con constantes globales para su Cedula, Nombre Completo y Correo Electrónico





## CASO PRÁCTICO

2. **Log-in.** La aplicación al iniciar solicita autenticación(usuario y contraseña) para un mínimo de 2 usuarios.
- Crear un método: <SuLetraPrimerNombre><SuLetraPrimerApellido>Login<SuNombre>. Ejemplo: `bool ppLoginPepe() {...}`
  - Usuario : <SuCorreoElectronico> con clave: <SuCedula> y Usuario: "profe" con clave "1234"
  - Se debe permitir 3 intentos. Mostrar el número de intentos pendientes. Si se agota los intentos se debe mostrar el mensaje "Lo sentimos tu usuario y clave son incorrectos..!" y abandonar el programa.
  - Si el ingreso es valido debe presentar el mensaje " :: Bienvenido " + USER (usuario en mayúsculas)
  - No se debe mostrar la clave (mascara).

Ejemplo:

```

NETWORKIN DE <TEMA>

+ usuario: profe
+ clave : ****

* Nro de intentos: 1

:: Bienvenido PROFE
Press any key..
```

- Si el **login es satisfactorio** se debe solicitar ID, Nick, edad , sexo

Ejemplo:

<+> Por favor registra:

- |                          |                                                                      |
|--------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| + <b>Codigo (ID) :</b>   | ← Código numérico único, Si se repite se debe volver a pedir         |
| + <b>Nombre o nick :</b> | ← Eliminar espacios en blanco y convertir Primera letra en mayúscula |
| + <b>Edad :</b> xxxx     | ← Debe validar el ingreso de solo números positivos                  |
| + <b>Sexo :</b> X        | ← Debe ingresar un carácter ('F' o 'M') y convertirlo a mayúscula    |

Press any key..





## CASO PRÁCTICO

3. **Menú.** Se debe crear un método <SuLetraPrimerNombre><SuLetraPrimerApellido>Menu. Ejemplo: `ppMenu()` {...}  
Se debe visualizar el siguiente **menú** :

-----  
NETWORKIN DE TEMA ← Mostrar tema-titulo  
-----  
Usuario: PROFE ← Mostrar el usuario logeado  
  
1 AGREGAR AMIGO  
2 AGREGAR AMIGO DE AMIGO  
3 MOSTRAR NETWORK  
0 SALIR  
← Al seleccionar salir se debe mostrar un mensaje “Regresa pronto PROFE” (Usuario logeado)  
  
<+> Ingresa Opc: ← Debe validar el ingreso de números positivos de 1 a 6

### 4. Opción : 1 AGREGAR AMIGO.

Se debe visualizar :

-----  
NETWORKIN DE TEMA ← Mostrar tema-titulo  
-----  
Usuario: PROFE ← Mostrar el usuario logeado  
  
AGREGAR AMIGO  
<+> Por favor registra:  
+ **Código (ID)** : ← Código numérico único, Si se repite se debe volver a pedir  
+ **Nombre o nick** : ← Eliminar espacios en blanco y convertir Primera letra en mayúscula  
+ **Edad** : xxxx ← Debe validar el ingreso de solo números positivos  
+ **Sexo** : X ← Debe ingresar un carácter ('F' o 'M') y convertirlo a mayúscula  
  
Press any << key >>      Nota: No debe existir restricciones respecto al sexo opuesto





## CASO PRÁCTICO

### 5. Opción : 2 AGREGAR AMIGO DE AMIGO.

Se debe visualizar :

-----  
NETWORKIN DE TEMA  
-----

← Mostrar tema-titulo

Usuario: PROFE

← Mostrar el usuario logeado

#### AGREGAR AMIGO

<+> Agrega un amigo a tu Amigo:

+ Cual es el ID de tu amigo:

← Ingresar un valor numérico, Si se repite se debe volver a pedir

<+> Por favor registra:

+ **Codigo (ID) :**

← Código numérico único, Si se repite se debe volver a pedir

+ **Nombre o nick :**

← Eliminar espacios en blanco y convertir Primera letra en mayúscula

+ **Edad :** xxxx

← Debe validar el ingreso de solo números positivos

+ **Sexo :** X

← Debe ingresar un carácter ('F' o 'M') y convertirlo a mayúscula

<Mensaje>

← Buscar el ID, Si: se encuentra se debe agregar como amigo y presentar “Se agrego al amigo de tu Amigo”  
, No: presentar “ : ( Lo sentimos.... no se ha encontrado a tu amigo”

Press any << key >>







## CASO PRÁCTICO

### 6. Opción : MOSTRAR NETWORK

Se debe visualizar los nodos registrados con color : **(ID - Sexo) Nick**

-----  
NETWORKIN DE TEMA  
-----

Usuario: PROFE

← Mostrar tema-titulo

← Mostrar el usuario logeado

(42-F) Rubi  
(40-F) Linda  
(37-F) Joa  
(30-M) Patricio  
(22-M) Juan  
(20-F) Ana  
(23-M) Pedro  
(18-M) Micha

Press any << key >>





La tradición y el prestigio de la Politécnica exigen que el comportamiento de sus miembros se encuadre en el respeto mutuo, la honestidad, el apego a la verdad y el compromiso con la institución.

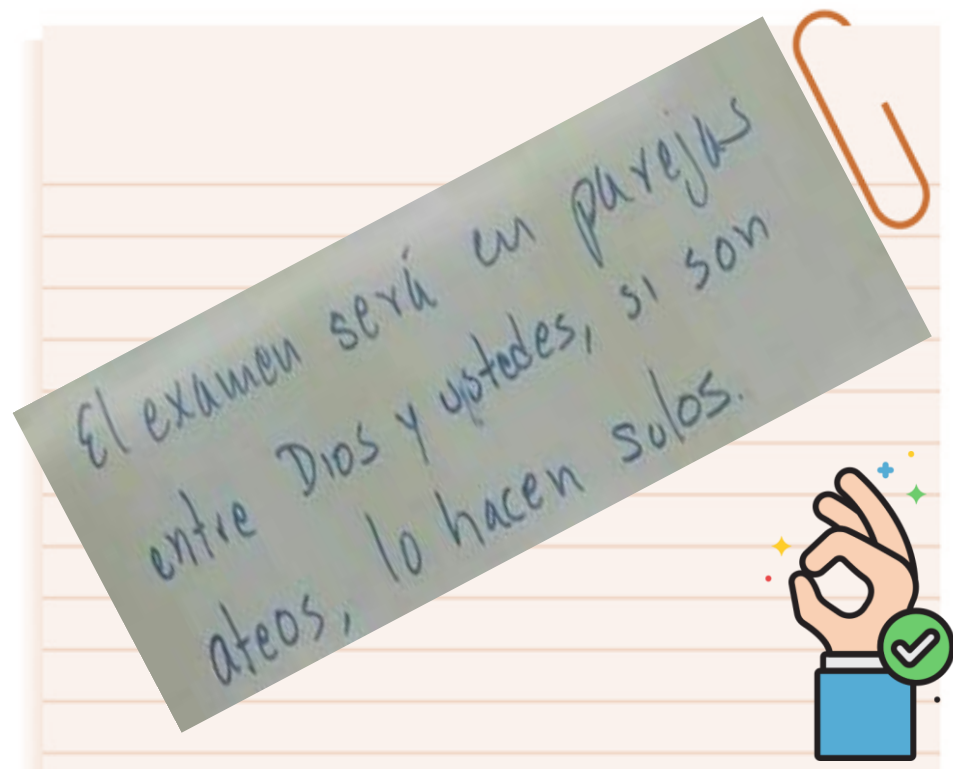
Con tal antecedente, el presente Código de Ética define la norma de conducta de los miembros de la Escuela Politécnica Nacional:

### RESPECTO HACIA SÍ MISMO Y HACIA LOS DEMÁS

- Fomentar la solidaridad entre los miembros de la comunidad.
- Comportarse de manera recta, que afirme la autoestima y contribuya al prestigio institucional, que sea ejemplo y referente para los demás.
- Respetar a los demás y en particular la honra ajena y rechazar todo tipo de acusaciones o denuncias infundadas
- Respetar el pensamiento, visión y criterio ajenos.
- Excluir toda forma de violencia y actitudes discriminatorias.
- Apoyar un ambiente pluralista y respetuoso de las diferencias.
- Convertir la puntualidad en norma de conducta
- Evitar el consumo de bebidas alcohólicas, tabaco, sustancias psicotrópicas o estupefacientes.

HONESTIDAD + VERDAD + COMPROMISO CON LA INSTITUCIÓN

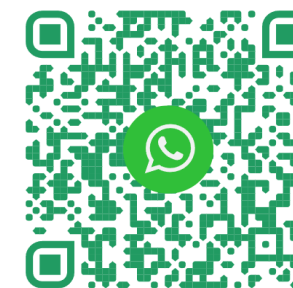




## PROGRAMACIÓN I



CLASS ROOM



CLASS GROUP



AULA VIRTUAL

