

Evaluación Formativa N°2

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
FPY1101	Fundamentos de Programación	120 minutos	0%

1. Situación evaluativa

x	Ejecución práctica
---	--------------------

2. Agente evaluativo

x	Heteroevaluación		Coevaluación		Autoevaluación
---	------------------	--	--------------	--	----------------

3. Tabla de Especificaciones

Resultado de Aprendizaje	Indicador de Logro (IL)	Indicador de Evaluación (IE)	Ponderación Indicador Logro	Ponderación Indicador de Evaluación ¹
RA2 Desarrolla programas, utilizando un lenguaje de programación, para dar solución a la problemática planteada en el contexto del negocio.	IL 2.1 Utiliza variables para almacenar diversos tipos de datos en el lenguaje seleccionado.	Utiliza variables para almacenar diversos tipos de datos en el lenguaje seleccionado.	10%	10%
	IL 2.2 Utiliza expresiones aritméticas, relacionales y lógicas para resolver el o los problemas planteados.	Utiliza expresiones aritméticas que permite realizar los cálculos necesarios para resolver el caso planteado.	40%	20%
		Utiliza expresiones lógicas para dar solución a los requerimientos del caso planteado.		20%
	IL 2.3 Programa estructuras de control y validación de acuerdo con las reglas de negocio planteadas.	Programa estructuras de control y validación de acuerdo con las reglas de negocio planteadas.	20%	20%
	IL 2.4 Programa estructuras de repetición de acuerdo con los requerimientos para dar solución del caso planteado.	Utiliza estructuras de decisión permitiendo al programa seguir cambiar su flujo de ejecución según el caso planteado.	10%	20%
		Utiliza estructuras de repetición permitiendo al programa iterar las veces necesarias según el caso planteado.	10%	
	IL 2.5 Utiliza un sistema de control para administrar las versiones código (GitHub) en el desarrollo de una aplicación.	Utiliza un sistema de control para administrar las versiones código (GitHub) en el desarrollo de una aplicación.	10%	10%
Total			100%	100%

¹ La ponderación del Indicador de Logro, debe ser distribuida como puntaje entre las preguntas que lo conformen.

4. Instrucciones generales para el/la estudiante

Esta es una evaluación que corresponde a una prueba de ejecución práctica y tiene un **0%** de ponderación sobre la nota final de la asignatura.

El **tiempo** para desarrollar esta evaluación es de **120 minutos** y se realiza en parejas en **laboratorio**

PC. La evaluación consiste en:

- Desarrollo de una aplicación en Python y en entorno de desarrollo Visual Studio Code

- Uso de funciones de entrada y salida

- Uso de variables

- Uso de estructuras condicionales

- Uso de estructuras de repetición

5. Evaluación

Desarrolle una aplicación en Python utilizando Visual Studio que permita resolver el siguiente caso:

En un delivery de Sushi vende 4 tipos de Sushi:

1. Pikachu Roll \$4500
2. Otaku Roll \$5000
3. Pulpo Venenoso Roll \$5200
4. Anguila Eléctrica Roll \$4800

La empresa le ha solicitado a usted, que genere una pequeña aplicación en Python para tomar el pedido de un cliente el cuál puede ir agregando Rolls a través de un menú uno por uno con solo seleccionar la opción (1 a 4)

La aplicación debe mostrar en un menú los Rolls que agregará el usuario, esto se debe repetir hasta que el usuario decida que su pedido está completo.

Luego de ello, debe preguntar al usuario si posee un código de descuento. En caso de que posea el código, deberá ingresarlo. Si el código ingresado es “soyotaku”, debe realizar un 10% de descuento al total del pedido, en caso contrario enviar el mensaje “código no válido” y dar al usuario la opción de reingresar el código o volver al menú tecleando “X”

Una vez realizado los pasos anteriores, debe mostrar el detalle del pedido contabilizando el total de productos y la cantidad de cada uno de ellos y si aplica o no el descuento

```
*****
TOTAL PRODUCTOS:4
*****
```

ikachu Roll :
2 Otaku Roll
:1

P

ulpo Venenoso Roll:1
Anguila Eléctrica
Roll:0

P

*

Subtotal por pagar: \$19200

D

escuento por código:
\$1920 TOTAL: \$17280

Una vez que haya visualizado el detalle, debe preguntar al usuario si desea realizar otro pedido o salir del programa.

6. Pauta de Evaluación

Categoría	% logro	Descripción niveles de logro
Muy buen desempeño	100%	Demuestra un desempeño destacado, evidenciando el logro de todos los aspectos evaluados en el indicador.
Buen desempeño	80%	Demuestra un alto desempeño del indicador, presentando pequeñas omisiones, dificultades y/o errores.
Desempeño aceptable	60%	Demuestra un desempeño competente, evidenciando el logro de los elementos básicos del indicador, pero con omisiones, dificultades o errores.
Desempeño incipiente	30%	Presenta importantes omisiones, dificultades o errores en el desempeño, que no permiten evidenciar los elementos básicos del logro del indicador, por lo que no puede ser considerado competente.
Desempeño no logrado	0%	Presenta ausencia o incorrecto desempeño.

Indicador de Evaluación	Categorías de Respuesta					Ponderación Indicador de Evaluación
	Muy buen desempeño o 100%	Buen desempeño o 80%	Desempeño aceptable 60%	Desempeño incipiente 30%	Desempeño no logrado 0%	
Utiliza variables para almacenar diversos tipos de datos en el lenguaje seleccionado.	Todas las variables necesarias están declaradas o inicializadas correctamente		Falta alguna variable para recibir los datos de entrada		No declara posee un error de sintaxis	10%
Utiliza expresiones aritméticas que permite realizar los cálculos necesarios para resolver el caso planteado.	Todas las expresiones aritméticas necesarias están codificadas correctamente	Una de las expresiones aritméticas no entrega el	dos de las expresiones aritméticas no entregan el resultado correcto	Tres de las expresiones aritméticas no entregan el resultado correcto	cuatro o entregan un error de sintaxis	20%

		resultado correcto				
Utiliza expresiones lógicas para dar solución a los requerimientos del caso planteado.	Todas las expresiones lógicas necesarias están codificadas correctamente	Una de las expresiones lógicas no entrega el resultado correcto	dos de las expresiones lógicas no entregan el resultado correcto	Tres de las expresiones lógicas no entregan el resultado correcto	Cuatro o más expresiones lógicas no entregan el resultado correcto o la aplicación posee un error de sintaxis	10%
Programa estructuras de control y validación de acuerdo con las reglas de negocio planteadas.	Todas las expresiones lógicas utilizadas permiten el funcionamiento correcto de la aplicación orientando el flujo del programa.	Una de las expresiones lógicas no permite el funcionamiento correcto del flujo del programa.	Dos de las expresiones lógicas no permiten el funcionamiento correcto del flujo del programa.	Tres o más de las expresiones lógicas no permiten el funcionamiento correcto del flujo del programa.	Cuatro o más de las expresiones lógicas no permiten el funcionamiento correcto del flujo del programa o no utiliza expresiones lógicas o hay un error de sintaxis.	10%
Utiliza estructuras de decisión permitiendo al programa seguir cambiar su flujo de ejecución según el caso planteado.	Utiliza estructuras condicionales en la posición adecuada dentro de la aplicación para dar soporte al problema planteado		Utiliza estructuras condicionales, pero produce resultados no esperados dentro de la aplicación sin interrumpir su		Utiliza estructuras condicionales, pero genera errores en el algoritmo que interrumpen su ejecución o hay un error de sintaxis en el algoritmo	20%

			continuidad			
Utiliza estructuras de repetición permitiendo al programa iterar las veces necesarias según el caso planteado	Utiliza todas las estructuras de repetición necesarias para dar soporte al problema planteado	Utiliza todas la s estructuras de repetición , pero	Utiliza todas las estructuras de repetición, pero dos o	Faltan una estructura de repetición	Falta una o más estructuras de repetición o hay un error de sintaxis en el algoritmo	20%



		alguna de ellas posee no itera la cantidad de veces necesaria	más de ellas no iteran la cantidad de veces necesaria			
Utiliza un sistema de control para administrar las versiones código (GitHub) en el desarrollo de una aplicación.	Crea un repositorio con el código de la aplicación				No crea el repositorio	10%
Total						100%

