

# Evaluación Parcial N°1

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
FPY1101	Fundamentos de Programación	3h	30%

## 1. Situación evaluativa

<input checked="" type="checkbox"/>	Ejecución práctica
-------------------------------------	--------------------

## 2. Agente evaluativo

<input checked="" type="checkbox"/>	Heteroevaluación	<input type="checkbox"/>	Coevaluación	<input type="checkbox"/>	Autoevaluación
-------------------------------------	------------------	--------------------------	--------------	--------------------------	----------------

### 3. Tabla de Especificaciones

Resultado de Aprendizaje	Indicador de Logro (IL)	Indicador de Evaluación (IE)	Ponderación Indicador Logro	Ponderación Indicador de Evaluación <sup>1</sup>
RA1 Construye algoritmos, utilizando estrategias de abstracción por medio de pseudocódigos, para dar solución a la problemática planteada en el contexto de negocio y considerando aspectos éticos en el algoritmo.	IL 1.2 Identifica un algoritmo considerando las entradas, procesos y salidas para dar solución a un problema planteado, considerando aspectos éticos en el algoritmo.	IE 1.2.1 Identifica un algoritmo considerando las entradas, procesos y salidas para dar solución a un problema planteado, considerando aspectos éticos en el algoritmo.	10%	10%
	IL 1.3 Utiliza expresiones aritméticas, variables de control, asignación de resultados de expresiones relacionales y lógicas para desarrollar un algoritmo y posterior pseudocódigo.	IE 1.3.1 Declara las variables necesarias para asignar los resultados de expresiones aritméticas o lógicas según el caso planteado	30%	10%
		IE 1.3.2 Utiliza expresiones aritméticas para realizar cálculos o mantener estados del algoritmo		20%
	IL 1.4 Identifica la funcionalidad de las estructuras condicionales para el desarrollo de un algoritmo en pseudocódigo.	IE 1.4.1 Utiliza las estructuras condicionales necesarias dentro de la estructura del código para dar solución al problema planteado	30%	20%
		IE 1.4.2 Utiliza expresiones lógicas dentro de la estructura condicional que permita condicionar el flujo del programa.		10%

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

	IL 1.5 Identifica la funcionalidad de las estructuras de repetición para el desarrollo de un algoritmo en pseudocódigo.	IE 1.5.1 Utiliza las estructuras de repetición necesarias dentro de la estructura del código para dar solución al problema planteado	20%	10%
		IE 1.5.2 Utiliza expresiones lógicas dentro de la estructura de repetición para permitir su iteración adecuada según el caso planteado		10%
	IL 1.6 Representa algoritmos a través de diagramas de flujo y pseudocódigo, para obtener un resultado según el requerimiento.	IE 1.6.1 Representa algoritmos a través de diagramas de flujo y pseudocódigo, para obtener un resultado según el requerimiento.	10%	10%
<b>Total</b>			<b>100%</b>	<b>100%</b>

## 4. Instrucciones generales para el/la estudiante

Esta es una evaluación que corresponde a una prueba de ejecución práctica y tiene un **30%** de ponderación sobre la nota final de la asignatura.

El **tiempo** para desarrollar esta evaluación es de **180 minutos** y se realiza de manera **individual** en **laboratorio**.

**La evaluación consiste en:**

- Desarrollo de algoritmos considerando las estructuras de programación revisadas en clase a través de pseudocódigo o diagrama de flujo
- Uso de estructuras de entrada y salida
- Uso de variables
- Uso de estructuras condicionales
- Uso de estructuras de repetición

## 5. Evaluación

### ENUNCIADO

El teatro Moro, dedicado a las artes escénicas en Chile, desea implementar un sistema para la venta de entradas para sus funciones. En donde el sistema permita dar valores preferenciales para estudiantes junto con descuentos promocionales de distintas empresas.

En cuanto a los valores de las funciones, estos son:

### Teatro Moro

Día Función	General	Estudiante
viernes	\$15000	\$10000
sábado	\$18000	\$12000
domingo	\$20000	\$15000

#### Descuentos:

30% Zona Entel

10% Club Metrogas

1. Desarrolle un algoritmo que permita calcular el total a pagar para un cliente que compra X entradas para una función determinada (ver tabla día de funciones y valores) y con cualquiera de los dos tipos de descuentos (ver tabla de descuentos). OBS: Solo se puede acceder a 1 solo tipo de descuento o ninguno
2. Imprima un ticket de venta, con la siguiente información:

*Ejemplo de ticket para 2 entradas estudiante para el día sábado con descuento Club Metrogas.*

----- TICKET COMPRA -----

**Día función: sábado**

**Cantidad de entradas: 2    Tipo entrada: Estudiante**

**Subtotal \$24000**

**Descuento MetroGas 10% \$2400**

**Total \$21600**

Se pide que desarrolle un algoritmo en PSeInt que permita realizar la compra y ver estadísticas básicas. Por lo tanto, el menú principal de la app debe tener las siguientes opciones:

----- Menú -----

**1.- Compra de entradas**

**2.- Ver estadísticas**

**3.- Salir**

En donde:

**Opción 1:** Realiza la transacción de compra de entradas, aplicando descuentos si el caso corresponde y

Finalizar con el ticket de compra

**Opción 2:** Imprime estadísticas básicas, para este caso: la **cantidad de entradas vendidas** y el **total recaudado**

**Opción 3:** Salir de la aplicación

