

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 ¹
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%

¹ 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%
Total			100%	100%

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

La empresa de buses TarBas, dedicada al transporte de pasajeros al sur de Chile desea implementar un sistema para la venta de pasajes como también dar descuentos cuando se compra pasaje y vuelta.
Todos los servicios de buses comienzan en Santiago y los destinos junto con los valores de pasajes tanto ida como ida y vuelta son:

Origen Santiago

Destino	Ida	Ida y vuelta
Curicó	10000	18000
Temuco	18000	30000
Puerto Montt	25000	40000

Por otra parte si se cancela en efectivo se tendrá un 10% de descuento en el total de la compra promoción solo válida para los pasajes de Ida y Vuelta.

Se debe crear una aplicación la cual gestione la venta de pasajes y estadísticas básicas:

El menú principal:

```

----- MENÚ -----
1.- Vender pasaje
2.- Estadísticas de ventas
3.- Salir
-----
Elija opción:

```

- El cliente puede seleccionar el destino de su viaje
- Si desea pasajes solo de **ida** o **ida y vuelta**
- La **cantidad** de pasajes que requiere
- Dar la opción de pago (efectivo o tarjeta), si es efectivo con pasajes de Ida y Vuelta aplicar el descuento (ver observación).
- Imprimir el ticket de compra indicando:
 - **Origen – Destino**
 - **Tipo de pasaje (ida o ida y vuelta)**
 - **Cantidad de pasajes**
 - **Descuento \$ (SOLO SI CORRESPONDE)**
 - **Total a pagar \$**

10% de descuento en el total de la compra promoción solo válida para los pasajes de Ida y Vuelta.

- En cuanto a las **estadísticas** deberá indicar:
 - La cantidad recaudada de dinero
 - El total de pasajes vendidos