

# Evaluación Formativa N°2

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
FPY1101	Fundamentos de Programación	120 minutos	30%

## 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 <sup>1</sup>
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%

<sup>1</sup> 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:

### Contexto y requerimientos

EL pub “El Irlandés”, necesita una aplicación para la venta de sus productos, los cuales tienen precios preferentes para sus socios, por ahora el menú solo dispone de los siguientes productos bebestibles:

Bebestible	Valor General	Valor Socio
Cerveza	\$5000	\$3000
Whisky	\$13000	\$10000
Agua mineral	\$3000	\$2000

En cuanto a los alimentos solo dispone de:

Alimento	Valor General	Valor Socio
Papas fritas	\$3500	\$2500
Completo	\$4500	\$3500

**Si se paga en efectivo se tiene un 10% descuento en el total de la compra**

1. Desarrolle un algoritmo que permita calcular el total a pagar para un cliente que compra **X** bebestibles (ver tabla bebestibles y valores) y agregar una **libre cantidad de cualquier de los dos tipos de alimentos**

*Ejemplo de ticket para un **Socio** que compra **2 whisky** más **1 papas fritas** y **2 completos** pagando en efectivo*

===== TICKET =====

Cliente: **SOCIO**

Bebestible: **2 whisky** a **\$10000 c/u**

Comida: **1 papa fritas** a **\$2500 c/u**

**2 completos** a **\$3500 c/u**

Subtotal **\$29500**

Descuento 10% **\$2950 (compra en efectivo)**

Total **\$26550**

Recuerde que debe validar que los valores ingresados sean positivos

El menú principal de la app debe tener las siguientes opciones:

===== Menú Principal =====

1. Vender
2. Ver estadísticas
3. Salir

Elija opción:

En donde:

**Opción 1:** Realiza la transacción de venta de bebestibles y alimento, aplicando descuentos si el caso corresponde y terminando la transacción con el ticket de compra

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

**Opción 3:** Salir de la aplicación.

Entrega:

- Para la entrega el nombre del archivo Python debe ser su **Nombre\_Apellido.py**.

Una vez terminado su desarrollo deje el archivo en el escritorio y avise al docente para extraiga por intranet el archivo.

## 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 100%	Buen desempeño 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 entregan 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 permite el funcionamiento correcto del flujo del programa.	Tres o más de las expresiones lógicas no permite el funcionamiento correcto del flujo del programa.	Cuatro o más de las expresiones lógicas no permite 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 continuidad		Utiliza estructuras condicionales, pero genera errores en el algoritmo que interrumpen su ejecución o hay un error de sintaxis en el algoritmo	20%
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 las 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%