Evaluación Parcial N°1

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

# Situación evaluativa

|  |  |
| --- | --- |
| x | **Ejecución práctica** |

1. **Agente evaluativo**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| x | **Heteroevaluación** |  |  | **Coevaluación** |  |  | **Autoevaluación** |



# Tabla de Especificaciones

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Resultado de Aprendizaje** | **Indicador de Logro (IL)** | **Indicador de Evaluación (IE)** | **Ponderación Indicador**  **Logro** | **Ponderación Indicador de**  **Evaluación1** |
| 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%** |



# 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

1. **Evaluación**

## ENUNCIADO

La empresa de merchandising “***PlasTic***” necesita llevar un registro claro de los productos, cantidades y totales de ventas

que van registrando día a día. Los productos que ofrece son:

Se dispone de precios especiales para los clientes que sean socios de ***PlasTic***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Producto** | **Valor General** | **Valor Socio** |
| 1.- Tazón | $ 800 | $ 500 |
| 2.- Llavero | $ 500 | $ 300 |
| 3.- Polera estampada | $ 5.000 | $ 3.000 |

**Descuento:**

20% **Solo si** paga en efectivo

OBS1: Solo se puede acceder al descuento si se cancela en efectivo

OBS2: Solo se puede seleccionar 1 solo tipo de producto, pero se debe ingresar la cantidad de este

* 1. Desarrolle un algoritmo que sea app. Cíclica la cual permita calcular el total a pagar para un cliente que compra X productos (ver tabla productos y valores)
  2. Imprima un ticket de venta, con la siguiente información:

*Ejemplo de ticket para la venta de* ***20 Tazones*** *para un cliente* ***socio*** *el cual paga en* ***efectivo****.*

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

**Producto: Tazón**

**Cantidad de entradas: 20 Tipo cliente: Socio Subtotal $ 10000**

**Descuento pago efectivo 20% $2000**

**Total pagar $ 8000**

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

Menú

**1.- Venta de productos 2.- Ver estadísticas**

**3.- Salir**

En donde:

**Opción 1**: Realiza la transacción de venta de productos, aplicando descuento si el caso corresponde y Finalizar con el ticket de compra

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

**Opción 3**: Salir de la aplicación