

Evaluación Parcial 1

Nombre: Sintaxis y semántica orientada a objetos

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
PGY2121	Desarrollo de Software y Escritorio	2 horas	30%

1. Situación evaluativa

<input checked="" type="checkbox"/>	Ejecución práctica	<input type="checkbox"/>	Entrega de encargo	<input type="checkbox"/>	Prueba escrita	<input type="checkbox"/>	Presentación
-------------------------------------	--------------------	--------------------------	--------------------	--------------------------	----------------	--------------------------	--------------

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)	Ponderación Indicador Logro
RA1 Analiza los componentes de una clase, sus atributos, métodos y objetos para dar solución que soporten los requerimientos de la organización en el área de tecnologías de la información.	IL1.1.Utiliza los conceptos asociados a la programación orientada a objetos según las necesidades de la organización.	20%
	IL1.2 Identifica las clases que intervienen en la solución a la programación orientada a objetos basado en un caso de negocios.	20%
	IL1.3 Identifica los atributos, posibles comportamientos de una clase y sus modificadores de acceso para dar solución a las necesidades de la organización.	15%
	IL2.1Utiliza el entorno de la programación para representar la solución a problemas planteados, según las necesidades de la organización.	5%
	IL2.2 Aplica los tipos de datos (numérico, alfanumérico y lógico) e identificadores para implementar programas según requerimientos dados por el usuario en un caso de negocios.	10%
	IL2.3 Utiliza los operadores lógicos, para ser representados en la solución según el requerimiento del usuario asignado para un caso de negocios.	10%
	IL2.4 Aplica las sentencias de decisión, para ser representadas en la solución según el requerimiento del usuario en un caso de negocios.	20%
Total		100%

4. Instrucciones para el/la estudiante

Esta es una evaluación que corresponde a una ejecución práctica y tiene un 30% de ponderación sobre la nota final de la asignatura. El tiempo para desarrollar esta evaluación es de **90 minutos** y se realiza de manera individual en laboratorio PC avanzado.

Enunciado

Un zoológico se encuentra en fase de modernización de sus sistemas para visitas, para esto, necesita que se registren diferentes datos de sus diferentes atracciones y los datos de los visitantes, entregando validaciones para las diferentes estructuras que se poseen y las reglas de negocio a aplicar. Entre los datos principales tenemos: visitantes, animales y entradas.

Los atributos para el visitante son:

- rut
- numero de cliente
- nombre
- apellido
- animal favorito
- edad

Para la entrada los atributos son:

- correlativo de entrada
- visitante
- tipo de entrada (puede ser premium o normal)
- fecha
- valor
- incluye colación.

Y los atributos para los animals son:

- Numero de registro
- Nombre
- Tipo (Leon, cebra, jirafa u otro)
- edad
- Tipo de clima donde vive

Debe aplicar colaboración y además debe cumplir con los siguientes requerimientos del cliente:

- Debe existir un método que verifique si la entrada es vigente o no (su fecha es distinta a hoy).
- Todas las clases deben permitir imprimir su información en formato legible.
- Si la entrada es con colación se hace un recargo del 20% sobre el valor de la entrada, esto se debe mostrar en la información de la entrada.

Implemente las siguientes reglas de negocio:

- Ningún dato del Visitante puede estar vacío.
- La fecha de de la entrada no debe ser menor a la fecha de hoy
- El valor de la entrada no debe ser menor a 10.000
- El número de entrada debe estar entre 1 y 90.
- Todos los lds deben ser generados automáticamente.
- Si el visitante posee un animal favorito, se debe desplegar el nombre y la edad del animal.

Además, las clases deben tener los métodos constructores, accesadores y mutadores necesarios para dar solución al enunciado, se pueden usar clases con funciones estáticas para las validaciones y también enumeradores para controlar los datos estáticos del programa.

En el main debe realizar lo siguiente

- Crear un animal
- Crear un Visitante con un animal favorito
- Crear una Entrada asociándole el visitante creado.
- Mostrar la información de la entrada mostrando los datos de la entrada, junto al valor final de la entrada, agregando el recargo por colación si fuese necesario y si es vigente o no la entrada.

CREAR LA APLICACIÓN EN UNA CARPETA BAJO EL ESTANDAR CL.DUOC.PRUEBA1, DENTRO DE ELLA CONSTRUIR SU PROYECTO. RECUERDE QUE HAY UNA PENALIZACIÓN SI UNA APLICACIÓN NO COMPILA.

Pauta de Evaluación

Pauta tipo: Rúbrica

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 del Indicador de Evaluación
	Muy buen desempeño 100%	Buen desempeño 80%	Desempeño aceptable 60%	Desempeño incipiente 30%	Desempeño no logrado 0%	
Utiliza los conceptos asociados a la programación orientada a objetos según las necesidades de la organización.	Crea todos los objetos en el main asignando toda la información e invoca a los métodos customer requeridos	Crea todos los objetos en el main pero falta asignar información e invoca a los métodos customer requeridos	Crea todos los objetos requeridos con la información, pero no invoca a los métodos customer	Crea objetos, pero falta uno para cumplir con los requerimientos	No crea los objetos	20%

Identifica las clases que intervienen en la solución a la programación orientada a objetos basado en un caso de negocios.	Crea todas las clases necesarias incorporando colaboración	-----	Crea todas las clases necesarias, pero no incorpora colaboración	-----	Falta una o más clases	20%
Identifica los atributos, posibles comportamientos de una clase y sus modificadores de acceso para dar solución a las necesidades de la organización.	Codifica los constructores, getters, setter y métodos de impresión y los métodos customer	Codifica los constructores, getters, setter y métodos de impresión, pero falta un método customer	Codifica los constructores, getters, setter y métodos de impresión, pero faltan dos métodos customer	Codifica los constructores, getters, setter y métodos de impresión, pero no incorpora los customers	Falta codificar los constructores o getters o métodos de impresión o no codifica los métodos	15%
Aplica los tipos de datos (numérico, alfanumérico y lógico) e identificadores para implementar programas según requerimientos dados por el usuario.	Realiza la codificación de todos los atributos con sus respectivos tipos en las clases necesarias para dar solución al problema planteado sin errores en su sintaxis	Falta un atributo para implementar dar solución al problema	Faltan dos atributos para implementar, para dar solución al problema	Faltan tres atributos para implementar o los tipos de datos no son los adecuados para dar solución al problema	No codifica los atributos	5%
Utiliza los operadores lógicos, para ser representados en la solución según el requerimiento del usuario asignado para un caso de negocios.	Utiliza los operadores lógicos, para ser representados en la solución según el requerimiento del usuario asignado para un caso de negocios.	-----	-----	-----	No utiliza los operadores lógicos, para ser representados en la solución según el requerimiento del usuario asignado para un caso de negocios.	10%

Utiliza el entorno de la programación para representar la solución a problemas planteados, según las necesidades de la organización.	Utiliza el entorno de la programación para representar la solución a problemas planteados, según las necesidades de la organización.	-----	-----	-----	No utiliza el entorno de la programación para representar la solución a problemas planteados, según las necesidades de la organización.	10%
Aplica las sentencias de decisión, para ser representadas en la solución según el requerimiento del usuario.	Codifica todas las reglas de negocio requeridas	Codifica reglas de negocio, pero falta una	-----	Codifica reglas de negocio, pero faltan dos	No codifica las reglas de negocio	20%
Total						100%