

Evaluación Parcial 3

Nombre: Arreglos y Funciones_ Forma A

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
PGY1121	Programación de Algoritmos	120 minutos	35%

Unidad de Competencia	Indicador de Logro (IL)	Indicador de Evaluación (IE)*	Ponderación Indicador Logro	Ponderación Indicador de Evaluación
Desarrolla pensamiento lógico-analítico para la construcción de algoritmos para soportar los requerimientos	Utiliza arreglos y/o listas que permitan el almacenamiento de datos según los requerimientos del problema planteado.	Crea el menú de opciones de forma correcta.	25%	10%
		Declara arreglo(s) para almacenar los datos del caso planteado		15%
	Define funciones que permitan optimizar el código del problema planteado.	Ingresa los datos declarados en el caso	25%	10%
		Crea la función para grabar los datos.		15%
	Integra funciones que son invocadas desde el programa principal para dar solución al requerimiento del problema planteado.	Crea la función para buscar persona, de acuerdo a un dato específico.	25%	10%
		Crea la función para imprimir los certificados solicitados		15%
	Utiliza parámetros y retornos necesarios	Crea la función para salir del programa	25%	10%
		Graba y sube el programa en GitHub		15%
Total			100%	100%

01. Instrucciones para el/la estudiante

Esta es una evaluación que corresponde a una **Ejecución Práctica** y tiene un **35%** de ponderación sobre la nota final de la asignatura. El **tiempo** para desarrollar esta evaluación es de 2 horas en la **semana 17** y se realiza de manera **individual** en **Taller de PC Avanzado Laboratorio de soporte (A)**.

La evaluación consiste en:

- Construir soluciones de algoritmos de acuerdo con las instrucciones necesarias que den solución al requerimiento del cliente

Contexto y requerimiento:

En el último tiempo han aumentado explosivamente la cantidad de jugadores de Padel y a su vez los campeonatos de esta disciplina.

La maestra del padel en la región “Yari Villagrande” necesita registrar todos los datos de los jugadores asistentes a los campeonatos que está organizando.

Para el registro de jugadores para los campeonatos se requiere construir un programa con un menú que contenga las siguientes opciones:

Opción 1

Grabar: Corresponde a guardar los datos de un jugador, entre ellos: Nombre del jugador, rut, fecha de nacimiento, categoría (Oro – Plata - Bronce), celular, identificador de parejas (nombre que le fue asignado a la pareja que compite). Además, debe validar que el nombre contenga al menos dos caracteres, que no tenga más de 80 años, correo contenga @ y largo mínimo 6.

Opción 2

- **Buscar:** Corresponde buscar un participante por su rut y mostrar su nombre, categoría, fono y correo.

Opción 3

- **Imprimir Parejas:** Corresponde buscar por el identificador de parejas y mostrar los nombres de los integrantes del equipo.

Opción 4

- **Salir.** Corresponde a salir del programa emitiendo un mensaje de salida. Considere, además, su nombre y apellido.

Instrucciones Generales:

Escribir un programa que contenga:

1. Diseñe un menú con las opciones para acceder a cada función requerida.
2. Cree las funciones solicitadas por cada requerimiento
3. Considere el ingreso de datos y el despliegue de información.

Entrega:

- Para la entrega debe guardar el archivo del programa con el siguiente formato nombreAlumno_PGY1121_SECCION_JORNADA y súbalo a GitHub.

Ejemplo: JuanPerez_PGY1121_001_D

Pauta de Evaluación

Pauta tipo: Escala de valoración

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%	
Crea el menú de opciones de forma correcta.						
Declara arreglo(s) para almacenar los datos del caso planteado						
Ingresar los datos declarados en el caso						
Crea la función para grabar los datos.						
Crea la función para buscar persona, de acuerdo a un dato específico.						
Crea la función para imprimir los certificados solicitados						
Crea la función para salir del programa						
Graba y sube el programa en GitHub						
Total						