

Nombre del trabajo: Programas aplicando estructura de datos en distintos lenguajes

Descripción detallada del trabajo:

Los alumnos diseñarán, desarrollarán y codificarán programas en lenguajes diversos para poder resolver problemáticas de la vida real con los conceptos vistos en clases de Estructura de datos. Si no se cumplen los primero criterios no podra tener los puntos del segundo criterio.

Nota:
Cada uno de los indicadores es progresivo, si no se cumple con alguno de ellos, de manera automática se obtiene cero en los demas indicadores.
Nota 2:
La entrega del proyecto debe ser el 20 de noviembre del 2024 Y se debe entregar el link el acceso del código así como el video de como funciona el sistema.

Indicador	Criterios de desempeño		
Tema	Funciona	Parcial	No Funciona
Menú	Deberá contener menú funcional permitiendo mostrar las opciones a evaluar 1 puntos	Funciona parcialmente el menú mostrar algunas opciones a evaluar 0.5 puntos	No funciona el Menú no mostrar las opciones a evaluar 0 puntos
Arreglos	Deberá contener todos elementos y reglas vistos en clase de Arreglos 3 puntos	Contiene parcialmente los elementos y reglas vistos en clase de Arreglos 1 punto	No funciona el programa de Arreglos 0 punto
Pilas & Colas	Deberá contener todos elementos y reglas vistos en clase de Pilas y Colas 3 puntos	Contiene parcialmente las reglas reglas vistos en clase de Pilas y Colas 1 punto	No funciona el programa de Pilas y colas 0 punto
Ordenamiento QuickSort	Deberá contener todos elementos y reglas vistos en clase de Ordenamiento Inserción 3 puntos	Contiene parcialmente las reglas vistos en clase de Ordenamiento Inserción 1 punto	No funciona el programa de Ordenamiento Inserción 0 punto
Búsqueda Binaria	Deberá contener todos elementos y reglas vistos en clase de Búsqueda binaria 3 puntos	Contiene parcialmente reglas vistos en clase de Búsqueda binaria 1 puntos	No funciona el programa de Búsqueda binaria 0 punto
Lista	Deberá contener todos elementos y reglas, así como crear y eliminar nodos, como se vio en clase de Lista doblemente ligada 4 puntos	Contiene parcialmente los elementos y reglas, así como crear y eliminar nodos, como se vio en clase de Lista doblemente ligada 2 Puntos	No funciona el programa de Lista doblemente ligada 0 punto
Crear Nodo	Deberá contener todos elementos y reglas, como se vio en clase crear nodo de árbol binario 2 puntos	Contiene parcialmente elementos y reglas, como se vio en clase crear nodo de árbol binario 1 puntos	No funciona el programa de Crear nodo en un árbol binario 0 punto
Buscar Nodo	Deberá contener todos elementos y reglas, como se vio en clase buscar nodo de árbol binario 2 puntos	Contiene parcialmente elementos y reglas, como se vio en clase buscar nodo de árbol binario 1 puntos	No funciona el programa de Buscar nodo en un árbol binario 0 punto
Eliminar Nodo	Deberá contener todos elementos y reglas, como se vio en clase eliminar nodo de árbol binario 3 puntos	Contiene parcialmente elementos y reglas, como se vio en clase eliminar nodo de árbol binario 1 puntos	No funciona el programa de Eliminar nodo en un árbol binario 0 punto
Recorrido Preorden	Deberá contener todos elementos y reglas, como se vio en clase del recorrido preorden de un árbol binario 1 puntos	Contiene parcialmente Elementos y reglas, como se vio en clase del recorrido preorden de un árbol binario 0.5 puntos	No funciona el programa de Recorrido preorden en un árbol binario 0 punto
Recorrido Inorden	Deberá contener todos elementos y reglas, como se vio en clase del recorrido inorden de un árbol binario 1 puntos	Contiene parcialmente Elementos y reglas, como se vio en clase del recorrido inorden de un árbol binario 0.5 puntos	No funciona el programa de Recorrido inorden en un árbol binario 0 punto
Recorrido Postorden	Deberá contener todos elementos y reglas, como se vio en clase del recorrido postorden de un árbol binario 1 puntos	Contiene parcialmente Elementos y reglas, como se vio en clase del recorrido postorden de un árbol binario 0.5 puntos	No funciona el programa de Recorrido postorden en un árbol binario 0 punto
Grafos	Deberá contener todos elementos y reglas, como se vio en clase sobre grafo kruskal 10 puntos	Contiene parcialmente Elementos y reglas, como se vio en clase sobre grafo kruskal 5 puntos	No funciona el programa de grafo kruskal 0 punto

	Nombre	Criterio 01				Ordenamiento QuickSort	Criterio 02		Criterio 03							Criterio 01	Criterio 02	Criterio 03	SUI C3	TOTAL
		Menú	Arreglos	Pilas	Cola		Búsqueda Binaria	Lista Doblemente ligada	Crear nodo	Buscar nodo	Eliminar nodo	Inorden	Postorden	Preorden	Grafo					
No.																				
1.		1	3	3	3	3	3	4	2	2	3	1	1	1	10	10	20	10	40	
															0	0	0	0	0	