

# EVALUACION N°1 UNIDAD 1

EVALUACIÓN (TIPO : ENTREGA POR ENCARGO )

**FORMA A**

<b>PAY1101</b>	<b>PROGRAMACIÓN DE ALGORITMOS</b>	<b>PROFESOR:</b>
----------------	-----------------------------------	------------------

<b>NOMBRE</b>		<b>SECCIÓN</b>	
<b>RUT</b>		<b>FECHA</b>	

<b>PUNTAJES Y NOTA / ESCALA DE EXIGENCIA (60%)</b>			
PUNTAJE TOTAL: 27 ptos.	NOTA: 7.0	PUNTAJE OBTENIDO	
PUNTAJE: 16 ptos.	NOTA: 4.0	NOTA	

## INSTRUCCIONES GENERALES:

### LEA ATENTAMENTE EL PRESENTE DOCUMENTO

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 2 horas en la semana 5 y se realiza de manera individual en Taller de PC avanzado de soporte.

**Los trabajos entregados y considerados PLAGIOS tendrán una evaluación de 1.0.**

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- El estudiante deberá construir soluciones de algoritmos de acuerdo con las instrucciones necesarias que den solución al requerimiento del cliente.

## ENUNCIADO

En el lavado de autos “Los Eren”, se requiere un sistema que permita solucionar el proceso de lavado y la entrega del monto total a pagar por los servicios realizados.

En su etapa inicial, se requiere un equipo de desarrollo que entregue una solución al problema a nivel de análisis. Es por esto, que se le ha encargado desarrollar las siguientes tareas:

### PARTE 1: Análisis del caso

Deberá realizar un algoritmo describiendo los pasos a realizar, identificando las entradas, procesos y salidas que llevará a cabo, para poder solucionar el problema de los servicios de lavados que se prestan para cada automóvil. En la actualidad se consideran 2 tipos de servicios:

Lavado solo exterior y lavado de interior. El precio de lavado de cada servicio es de \$5.000 y \$8.000 respectivamente. Debe solicitar el nombre para “imprimir” la boleta. Este algoritmo puede ser realizado en forma digital o en papel. Considerar un mínimo 10 pasos.

## PARTE 2: Programa en PSeInt

---

Considerando el algoritmo definido, programe la solución propuesta utilizando pseudocódigo con **PseInt**, usando las instrucciones vistas en clases.

Crear un menú para el ingreso de los datos y servicios a cobrar, ejemplo:

- [1]Ingrese nombre
- [2]Exterior
- [3]Interior
- [4]Total
- [5]Ver cantidad de ventas realizadas
- [6]Salir

La venta termina cuando se muestra el total. Ejemplo:

Gracias Levi por preferir nuestros servicios.  
Lavado Exterior : 8.000.  
Lavado Interior : 0  
Monto a pagar : 8.000.

Adicionalmente en la **opción Total**, el usuario podrá ingresar manualmente, un descuento para algunos clientes. Los porcentajes aceptados son del 10 al 30 por ciento. Otro valor se considera como 0, o sea, no tiene descuento.

Utilizar acumulador para sumas los valores de los servicios.

Utilizar contador para registrar la cantidad de ventas realizadas.

**Nota: Considerar n Ventas.**

**UTILIZAR SOLO CÓDIGOS Y CONVENCIONES VISTOS EN CLASES.**

---

## Pauta de Evaluación

### Pauta tipo: Escala de valoración

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%	
Construye un algoritmo identificando las entradas, procesos y salidas para dar solución al problema planteado.						20%
Asigna resultados de expresiones a variables que permitan el almacenamiento de datos según la funcionalidad requerida.						10%
Utiliza las expresiones aritméticas, relacionales y lógicas para desarrollar un algoritmo.						10%
Utiliza las estructuras de control según la funcionalidad requerida.						15%
Utiliza las estructuras de repetición según la funcionalidad requerida						15%
Utiliza variables de control (contadores, acumuladores, flags) para controlar el flujo del algoritmo según la funcionalidad requerida.						15%
Total						100%