

Evaluación Formativa 3

Nombre: Interfaces gráficas de usuario

Sigla	Nombre Asignatura	Tiempo Asignado	% Ponderación
PGY2121	Desarrollo de Software y Escritorio.	80 minutos	0%

1. Situación evaluativa

X	Ejecución práctica		Entrega de encargo		Prueba escrita	X	Presentación
---	--------------------	--	--------------------	--	----------------	---	--------------

2. Agente evaluativo

	Heteroevaluación		Coevaluación	X	Autoevaluación
--	------------------	--	--------------	---	----------------

3. Tabla de Especificaciones

Resultado de Aprendizaje	Indicador de Logro (IL)	Ponderación Indicador Logro
RA5 Programa los componentes y eventos de la interfaz gráfica según problema planteado para soportar los requerimientos de la organización de	5.1 Utiliza los contenedores y componentes para visualizar la interfaz gráfica dando solución a requerimientos solicitados por el usuario en un caso de negocios.	35%
	5.2 Programa eventos y métodos que se utilizan en la interfaz gráfica para dar funcionalidad a la aplicación	50%
	5.3 Construye menús de navegación que permitan acceder a las opciones de la aplicación un caso de negocios.	15%

acuerdo a estándares de la industria.		
	Total	100% 100%

4. Instrucciones para el/la estudiante

Construir una interfaz gráfica

En esta actividad, los estudiantes individualmente, deberán construir una interfaz gráfica utilizando contenedores y componentes que permitan dar solución a los problemas planteados. Además, se debe implementar el código asociado a los eventos para la solución y construir los menús necesarios.

Problemas Planteados

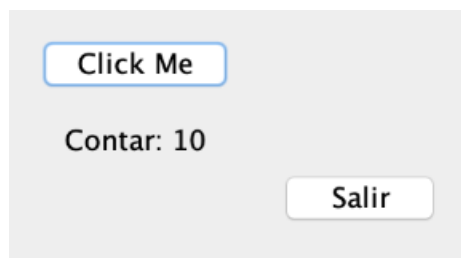
1. Crear una ventana que contenga:

- 3 JLabel
- 1 JButton

Una vez agregados los componentes al JFrame, manipule el atributo font de los JLabel para cambiar su apariencia y el atributo text para cambiar su contenido. En uno de los JLabel modifique el atributo icon para incluir una imagen. Programe en el ActionListener del botón lo necesario para que la aplicación se termine.

2. Crear una ventana que contenga:

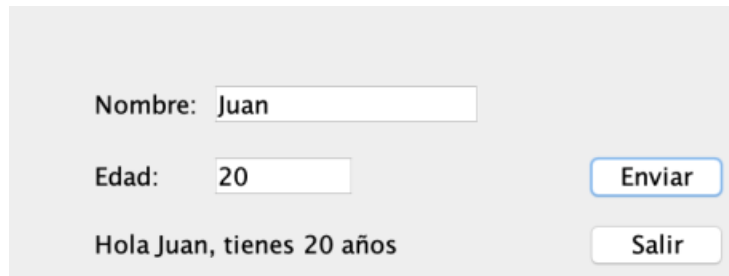
- 1 JLabel
- 2 JButton



Una vez agregados los componentes al JFrame, manipule el atributo text de los botones y la etiqueta para que tengan la apariencia del ejemplo. Programe los ActionListener de los botones para que al hacer clic en el botón ClickMe se incremente el valor escrito en la etiqueta. En el botón Salir, programe lo necesario para que la aplicación se termine.

3. Crear una ventana que contenga:

- 3 JLabel
- 2 JButton
- 2 JTextField



Una vez agregados los componentes al JFrame, manipule el atributo text de los botones y las etiquetas para que tengan la apariencia del ejemplo. Programe los ActionListener de los botones para que al hacer clic en el botón “Enviar” aparezca el mensaje en la etiqueta. En el botón Salir, programe lo necesario para que la aplicación se termine.

4. Crear una ventana que contenga:

- 3 JLabel
- 1 JButton
- 1 JTextField
- 1 JPasswordField

Una vez agregados los componentes al JFrame, manipule el atributo text de los botones y las etiquetas para que tengan la apariencia del ejemplo. Programe el ActionListener del botón para que al hacer clic en el botón “Enviar” aparezca el mensaje en la etiqueta si los datos de login no son correctos, de lo contrario, escriba en la etiqueta Inicio de sesión exitoso (usuario: admin - contraseña:admin).



5. Crear una ventana que contenga:

- 4 JLabel
- 3 JButton
- 6 JTextField

Una vez agregados los componentes al JFrame, manipule el atributo text de los botones y los campos de texto para que tengan la apariencia del ejemplo. Programe lo necesario para que la aplicación calcule el promedio de notas según el porcentaje asignado, validando que sumen 100%.

**6. Una vez terminada las ventanas anteriores, cree un menú que permita ingresar a cada una de ellas.****Finalización**

El docente elegirá a 6 alumnos y se visualizarán las soluciones planteadas para generar un debate de opiniones constructivas que permitan obtener las mejoras a las soluciones planteadas. El docente será el mediador y los compañeros aportarán sus ideas.

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 contenedores y componentes para visualizar la interfaz gráfica dando solución a requerimientos solicitados por el usuario en un caso de negocios.	Construye la interfaz gráfica con todos los componentes óptimos para capturar todos los datos y mostrar lo solicitado	Construye la interfaz gráfica con los componentes de un mismo tipo para capturar y muestra la tabla de salida	Construye la interfaz gráfica con los componentes de un mismo tipo para captura los datos, pero no muestra la tabla de salida	-----	No programa los métodos	35%
Programa eventos y métodos que se utilizan en la interfaz	Programa todos los eventos y	Programa todos los eventos y métodos,	Programa los eventos y métodos,	Programa los eventos y métodos, solo	No programa los eventos	50%

gráfica para dar funcionalidad a la aplicación	métodos asociados a los componentes de la interfaz, permitiendo crear los objetos y obtener toda la información requerida incluyendo los mensajes	permitiendo crear los objetos, pero no muestra los mensajes correspondientes	permitiendo crear los objetos, pero no falta uno de los requerimientos o no muestra los mensajes correspondientes	muestra los mensajes correspondientes		
Construye menús de navegación que permitan acceder a las opciones de la aplicación un caso de negocios.	Construye menú de navegación y accede a todas las diferentes opciones	Construye menú de navegación accede a las opciones, pero falta una	Construye menú de navegación accede a las opciones, pero faltan dos	Construye menú de navegación, pero no accede a ninguna opción	No construye menú de navegación	15%
	Total					100%