

### Indicaciones específicas:

- Esta evaluación contiene 6 páginas (incluyendo esta página) con 1 preguntas. El total de puntos son 20.
- El tiempo límite para la evaluación es 100 minutos.
- El código debe incluir OBLIGATORIAMENTE los siguientes archivos: **PC3.cpp** y **PC3.h**
- Deberá subir estos archivos directamente a [www.gradescope.com](http://www.gradescope.com), por separado o en un **.zip**
- Se solicita activar cámara durante la evaluación. En caso de contingencia, justifique por correo electrónico . . . @utec.edu.pe

### Competencias:

- Para los alumnos de la carrera de Ciencia de la Computación
  - Aplicar conocimientos de computación apropiados para la solución de problemas definidos y sus requerimientos en la disciplina del programa. (nivel 2)
  - Diseñar, implementar y evaluar soluciones a problemas complejos de computación.(nivel 2)
  - Crear, seleccionar, adaptar y aplicar técnicas, recursos y herramientas modernas para la práctica de la computación y comprende sus limitaciones. (nivel 2)
- Para los alumnos de las carreras de Ingeniería
  - Aplicar conocimientos de ingeniería en la solución de problemas complejos de ingeniería (nivel 2).
  - Diseñar soluciones relacionados a problemas complejos de ingeniería (nivel 2)
  - Crear, seleccionar y utilizar técnicas, habilidades, recursos y herramientas modernas de la ingeniería y las tecnologías de la información, incluyendo la predicción y el modelamiento, con la comprensión de sus limitaciones (nivel 2)
- Para los alumnos de Administración y Negocios Digitales
  - Analizar información verbal y/o lógica proveniente de distintas fuentes, encontrando relaciones y presentándola de manera clara y concisa (nivel 2)

Analizar y evaluar el comportamiento del consumidor y el desarrollo de estrategias comerciales (nivel 2)

Trabajar de manera efectiva con equipos multidisciplinarios y diversos en género, nacionalidad, edad, etc. (nivel 2)

---

## Calificación:

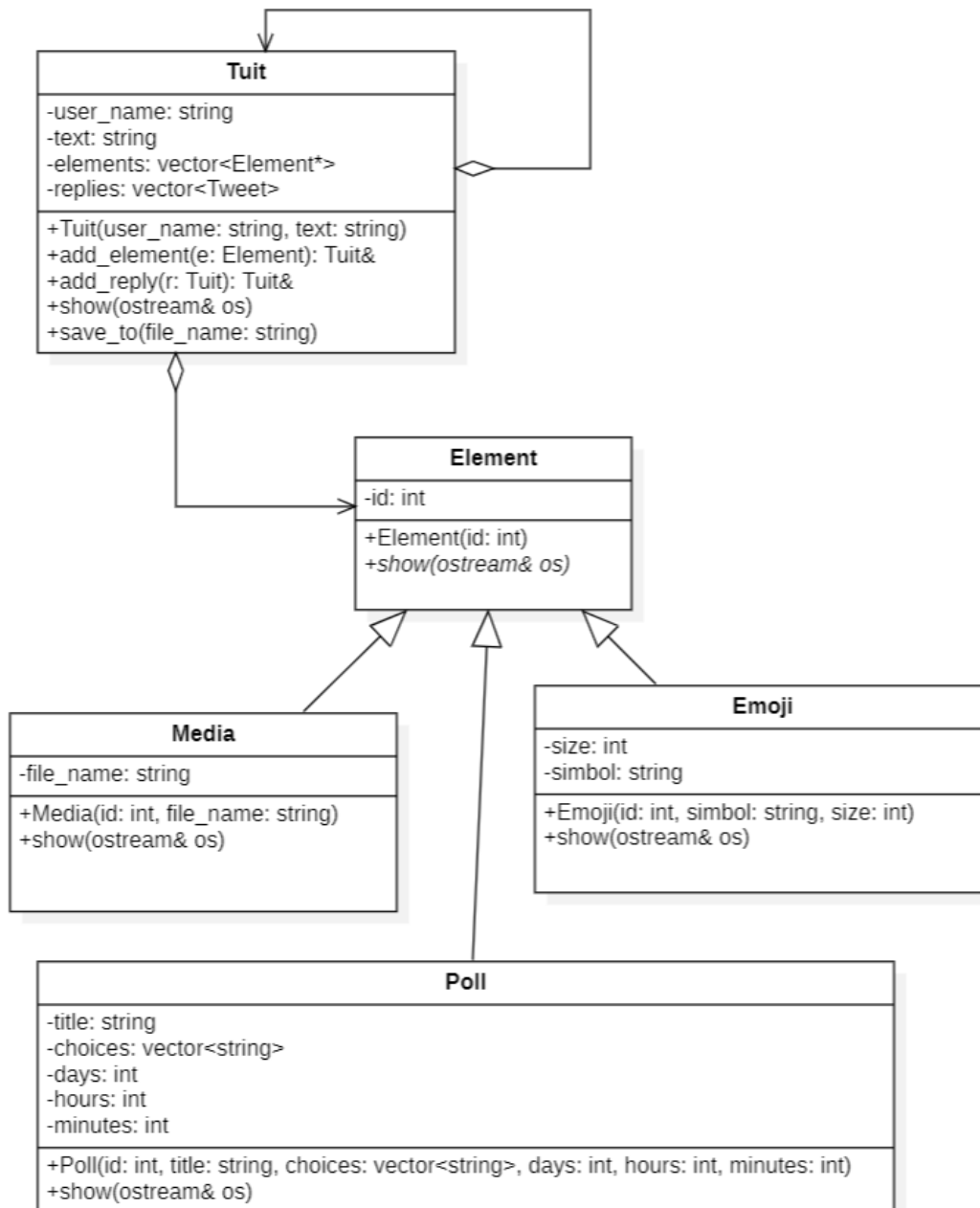
Tabla de puntos (sólo para uso del professor)

Question	Points	Score
1	20	
Total:	20	

1. (20 points) **tuiter**

El famoso empresario peruano Delio Mascara, cuya empresa es famosa en la industria de los pirotécnicos, desea incursionar a la industria de las redes sociales y por lo que desea crear una empresa que denominara Tuiter.

Para ello esta solicitando desarrollar el prototipo al siguiente modelo de clases:



Luego de desarrollado el modelo solicita que el prototipo sea probado utilizando en siguiente código:

```
// Tuit principal
Tuit tuit1("delioMascara",
    "Este es el primer tuit como CEO!!!");
tuit1 .add_element(new Emoji(1, ":)", 1))
    .add_element(new Media(2, "soy_lo_maximo.png"));

// Tuiters de respuesta
Tuit tuit2("billPuerta", "Felicitaciones!!");
tuit2 .add_element(new Emoji(1, "<3", 1));

Tuit tuit3("jetBesucon", "Espero esta vez si la hagas, jajaja.");
tuit3 .add_element(new Emoji(1, ":))", 1));

Tuit tuit4("larryPagina", "Incluyo esta encuesta");
tuit4 .add_element(new Emoji(1, ":))", 1))
    .add_element(
        new Poll(1, "Esta vez si la hara?",
            {"Si", "No"}, 1, 0, 0));

// Agregando tuits de respuesta y grabando en archivo.
tuit1 .add_reply(tuit2)
    .add_reply(tuit3)
    .add_reply(tuit4)
    .save_to("tuit.txt");
```

Resultado:

```
=====
@delioMascara
Este es el primer tuit como CEO!!!
-----
:)
soy_lo_maximo.png
=====
@billPuerta
Felicitaciones!!
-----
<3
=====
@jetBesucon
Espero esta vez si la hagas, jajaja.
-----
:))
=====
@larryPagina
Incluyo esta encuesta.
-----
:))
title: Esta vez la hara?
- Si
- No
```

Los criterios en la rúbrica (y el puntaje respectivo) se condicionan a que la solución presentada corresponda al problema planteado. El 100% corresponde al puntaje indicado en cada punto

Criterio	Excelente	Adecuado	Mínimo	Insuficiente
Ejecución	El diseño del algoritmo es ordenado y claro, siguiendo buenas prácticas en programación. La ejecución es correcta (100%)	El diseño del algoritmo es ordenado y claro. La ejecución es correcta (70%)	El diseño tiene algunas deficiencias pero la ejecución es correcta (30%).	El diseño es deficiente y la ejecución no es correcta (0%)
Sintaxis	No existen errores sintácticos o de compilación (100%)	Existen algunos errores sintácticos de menor relevancia, que no afectan el resultado (50%).	Existen errores sintácticos en la forma de ejecución, que no afectan el resultado (30%).	El código tiene errores de sintaxis que afectan el resultado (10%)
Optimizacion	El código es óptimo y eficiente. De buen performance e interacción con el usuario (100%)	El código es de buen performance durante la ejecución (70%)	El código no está optimizado pero la ejecución no es deficiente(30%)	El código no está optimizado y la ejecución es deficiente (0%)