



Práctica 8. Proyecto 1er trimestre: desarrollo de un juego de mesa o azar

El objetivo de este proyecto es poner en práctica la mayoría de los contenidos vistos en clase, y así ver en su conjunto la gran utilidad que tienen todos ellos, además de asentar vuestros conocimientos adquiridos hasta el momento y seguir aprendiendo. Para ello, debéis realizar el proyecto en parejas, y en el caso de que alguien se quede solo, se unirá a un equipo de dos.

Se propone realizar el proyecto sobre un juego de mesa o azar, aunque se acepta otro tipo de proyectos, si ello os aporta mayor motivación.

En este proyecto se espera de vosotros:

- a) Uso adecuado tanto de los nombre de variables, estructuras de datos y funciones.
- b) Uso adecuado de las estructuras de datos empleadas.
- c) Uso adecuado de sentencias condicionales y repetitivas.
- d) Funciones. Modular el código fuente evitando la repetición de secciones de código o incluso secciones demasiado largas.
- e) Establecer en un documento los objetivos del proyecto, los requisitos funcionales antes de comenzar a codificar, diagrama con la relación entre las distintas funcionalidades, planificación, pruebas unitarias realizadas y pruebas integradas.

Al finalizar el proyecto se entregará el código fuente y el documento elaborado con los objetivos y requisitos funcionales.

El jueves 14 de diciembre se presentará al resto de compañeros vuestro proyecto, en el que dispondréis de 10-15 minutos para:

- Presentación del proyecto: explicar vuestro proyecto. objetivos, qué hace, como lo habéis hecho, como habéis dividido el trabajo, pruebas realizadas, problemas que os habéis encontrado, etc...
- Realizar una demostración de cómo funciona vuestro programa.

Criterios de evaluación:

Tal y como se estableció a principio de curso, la parte práctica tiene un peso de un 60% en la nota final, además de ser obligatorias todas las prácticas. Este trabajo forma parte de la parte práctica del módulo, y tendrá un peso de un 50% dentro de la parte práctica, es decir, un 30% del peso de la nota final. Los criterios que se tendrán en cuenta en la evaluación serán:

- Código fuente (6 puntos)
- Presentación (1 punto)
- Investigación, uso funciones y librerías de Python (1 punto)
- Creatividad, esfuerzo y dificultad (2 puntos)