Curso: 2015/16 Versión: 1.0.0

OBJETIVO

Este documento describe paso a paso el procedimiento a seguir para enviar a través de la Enseñanza Virtual el proyecto correspondiente a la entrega 3 del trabajo práctico de la asignatura.

PLAZO DE ENVÍO

La fecha límite de envío de la entrega 3 es el **lunes 18 de abril de 2016 a las 23:59 horas**, no admitiéndose envíos después de esta fecha. <u>Se recomienda al alumno que realice el envío antes de las 20 horas</u>, para disponer de un margen suficiente para realizar un segundo envío dentro del plazo en caso de producirse algún problema en el primer envío.

PREPARACIÓN DEL PROYECTO PARA EL ENVÍO

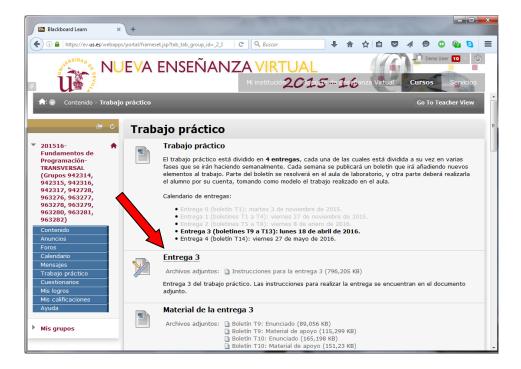
La entrega 3 del trabajo práctico debe incluir todo el código realizado en los boletines T1 a T13. Deberá tener un proyecto de nombre **FP1516-uvus**, donde *uvus* es su usuario virtual de la Universidad de Sevilla (por ejemplo, FP1516-demouser). Si su proyecto tuviese otro nombre, renómbrelo con la opción *File>Rename* de Eclipse.

Una vez finalizado el trabajo, y hechas todas las pruebas necesarias siguiendo la metodología utilizada en el laboratorio, exporte el proyecto a un archivo comprimido en formato ZIP. Para ello, siga las instrucciones que se indican en el boletín 0, "Entorno de trabajo", en el apartado titulado "Exportación de un proyecto como un archivo .zip". Ponga al archivo .zip el nombre **FP1516-uvus-E3** (en el ejemplo, FP1516-demouser-E3).

ENVÍO DEL PROYECTO

Conéctese a la Enseñanza Virtual y acceda al curso de Fundamentos de Programación 2015/16. Vaya a la carpeta 'Trabajo práctico' en el área de contenidos (puede acceder directamente pinchando en la opción 'Trabajo práctico' del menú principal). Allí encontrará un elemento denominado 'Entrega 3' (para que le aparezca es condición necesaria estar inscrito en un grupo de laboratorio y haber realizado las entregas anteriores).





Entre en este elemento. Le aparecerá una pantalla como la siguiente:



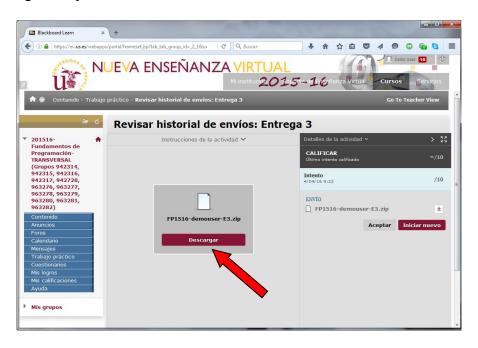
Vaya al apartado 'Envío de actividad', pulse el botón 'Examinar mi equipo' y busque el archivo .zip con el proyecto exportado desde Eclipse. No hace falta que introduzca ningún dato más; simplemente pulse el botón 'Enviar'. Le aparecerá una pantalla de confirmación.





COMPROBACIÓN DEL ENVÍO

Para comprobar que el envío se ha realizado correctamente, acceda de nuevo al elemento 'Entrega 3'. Le saldrá la siguiente pantalla:



Pinche sobre el botón 'Descargar'. Le aparecerá una ventana preguntándole si desea abrir o guardar el archivo. Elija esta última opción y guarde el archivo en el disco.

Para comprobar que envió el archivo correcto, puede hacer dos cosas:

a) Descomprimir el archivo .zip y comprobar que la carpeta src contiene todos los archivos del proyecto (note que esto también puede hacerlo antes de enviar el archivo)



b) Importar el proyecto en Eclipse, siguiendo las instrucciones que se indican en el boletín 0, "Entorno de trabajo", en el apartado titulado "Importación de un proyecto desde un archivo .zip". En este caso, debe utilizar un *Workspace* diferente al original, ya que Eclipse no permite que existan dos proyectos con el mismo nombre en el mismo *Workspace*.

Si al comprobar el archivo se da cuenta de que no es correcto, dispone de una segunda oportunidad para realizar el envío. Para ello entre de nuevo en la actividad 'Entrega 3', pulse el botón 'Iniciar nuevo' y repita el procedimiento de envío, siguiendo los pasos al pie de la letra.

EVALUACIÓN DE LA ENTREGA

Todos los proyectos enviados serán sometidos a un conjunto de tests unitarios. Los resultados de estos tests determinarán una parte de la calificación de la entrega 3. La biblioteca con los tests se publicará a posteriori para que pueda ejecutarlos personalmente, vea sus posibles errores y, en su caso, los corrija.

CORRECCIÓN DE ERRATAS

Es posible que en algún boletín se detecte una errata después de su publicación. En ese caso se publica una nueva versión corregida y se indica la corrección realizada en el apartado 'Notas' dentro del material de la entrega. Asegúrese de haber revisado estas correcciones antes de enviar su proyecto.