

Nombre: Angel Jacinto No. de Matrícula: zap534

Materia: fundamentos de programación 22 1 DSI Grupo: Turno:

Carrera: Game development

Tema: proyecto 2 No: R.1

Fecha propuesta: Fecha de Entrega:

Escuela: amerike Plantel

Calle: No: Colonia: C.P.:

Teléfono: Ciudad:

Logotipo personal

Logotipo (de la escuela)



Angel Jacinto

Firma del alumno (a)

Firma de revisión fecha

| Qué se evalúa: | 10 pts. | 7 pts. | 4pts. | Pts. |
|-----------------------------------|---|--|---|------|
| Entrega electrónica | Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.) | Después de 30 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.) | Al minuto 40. (Posteriormente ya no se reciben) (.4pts.) | |
| Del formato. | Cumple con todos los elementos solicitados. (1 pts.) | No cumple con dos elementos solicitados. (.7 pts.) | No cumple con tres o más elementos solicitados. (.4pts.) | |
| La ortografía. | Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.) | Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.) | Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.) | |
| Del tema y objetivo. | La teoría y ejemplos corresponden al tema tratado. (1 pts.) | La teoría o ejemplos no corresponden al tema tratado. (.7 pts.) | La teoría y ejemplos no corresponden al tema tratado. (.4pts.) | |
| El programa y los cálculos. | Los parámetros y componentes corresponden al 100% de lo planeado. (1 pts.) | El programa arroja un error o componente no corresponden al 100% de lo planeado. (7 pts.) | El programa arroja dos errores o componentes no corresponden al 100% de lo calculado. (.4pts.) | |
| Diagramas. | Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos son acorde al de la práctica y siguen una secuencia lógica. (1 pts.) | Los diagramas a bloques, o de flujo o esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.7 pts.) | Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.4pts.) | |
| La tabla de valores. | Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 10%. (1 pts.) | Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 15%. (.7 pts.) | Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 20%. (.4pts.) | |
| Las observaciones y conclusiones. | Son específicas y congruentes con la práctica. (1 pts.) | Las observaciones o conclusiones son específicas y congruentes con la práctica. (.7 pts.) | Las observaciones y las conclusiones no son específicas y congruentes con la práctica. (.4pts.) | |
| Bibliografía. | Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (1 pts.) | Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s), le falta algún elemento que la conforman (.7 pts.) | No es acorde al (los) tema (s) tratado (s), le faltan 2 elementos que la conforma (.4pts.) | |
| Fuentes de consulta. | Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (1 pts.) | Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.7 pts.) | Es acorde a algún (los) tema (s) tratado (s) (.4pts.) | |

<https://twitter.com/vamprock19/status/1466470704874930181?s=20>

<https://scratch.mit.edu/projects/610053356>

Observaciones

En unas partes del código se me complico, como las balas laser que deberían de ser infinitas, pero después de un tiempo de juego, se acaban, entonces cambie las reglas de destruir 100 asteroides antes de que se acaben las balas. Y el puntaje no lo pude subir a más de 1.

Conclusiones

Unas partes de código estuvo difícil, aunque le puse mucho tiempo en el juego, no resulto como era deseado.