

ESCUELA TÉCNICA DE MALDONADO

PROYECTO 2015

1º EMT INFORMÁTICA

Programación I Sistemas Operativos I Lógica para Computación

1 Objetivos

- Realizar un correcto análisis de requerimientos.
- Crear un diseño acorde a los requerimientos obtenidos.
- Implementar dicho diseño en un lenguaje de programación
- Aplicar y consolidar los conceptos trabajados durante el curso

2. Características

Se desea desarrollar un software que simule un juego de trivia para un máximo de 10 jugadores. El juego se basa en contestar correctamente 5 preguntas (distintas), con 3 respuestas posibles cada una, donde sólo una es la correcta. Las preguntas serán seleccionadas al azar por el sistema de un banco de 20 preguntas previamente cargadas. Por cada respuesta correcta se obtienen 100 puntos y por cada incorrecta se restan 70. Los puntajes serán almacenados en el sistema y al finalizar la partida se mostrarán los puntajes obtenidos por los jugadores junto con sus respectivos nombres (sin importar el orden); además el sistema deberá indicar el nombre del ganador (en caso de haber empate se mostrará el primero que obtuvo el mayor puntaje). El sistema debe permitir finalizar la trivia antes de completar los 10 jugadores si así se desea.

3. Metodología

El grupo deberá en primera instancia, realizar una investigación sobre el tema planteado para cubrir los requerimientos del software. El mismo deberá ser implementado según las necesidades planteadas.

4. Requisitos no funcionales

El presente proyecto se desarrollará mediante:

- Lenguaje de programación Java
- Entorno de desarrollo integrado Eclipse.
- El sistema debe ser de fácil uso
- Los menús deben ser agradables e intuitivos

5. Fecha Comienzo

Se propone como fecha de comienzo el jueves 1 de octubre de 2015.

6. Entrega

Se deberá entregar el martes 3 de noviembre de 2015:

- Documento de texto impreso que contenga el desarrollo del proyecto (de acuerdo a las pautas de la estructura de la documentación entregada previamente).
- Un CD con: dos carpetas, una conteniendo el código fuente del proyecto (comentado) y en otra la documentación del punto anterior.

7. Defensa

La defensa del proyecto se realizará el jueves 5 de noviembre. La misma será de carácter grupal e individual.

8. Criterios de evaluación

La siguiente tabla muestra los criterios de evaluación:

Ítem a evaluar	Descripción	Ponderación
Pautas	Cumple con las pautas de la entrega trabajos.	3%
Proyecto	Describe problema, determina objetivos generales y específicos, determina requerimientos funcionales y no funcionales.	5%
Manual Técnico	Determina requerimientos técnicos, explica funciones y métodos, realiza diagrama de flujo de las mismas.	15%
Manual de Usuario	Es atractivo, tiene imágenes de ayuda, está completo, describe claramente cada una de las funcionalidades del software.	7%
Diseño	Algoritmos en general, la IU en particular, facilidad de uso.	15%
Lógica	El código es coherente, no tiene errores de lógica, no tiene errores de cálculo.	20%
Código	El código está prolijo, comentado y no es redundante, utiliza indentación, nombra adecuadamente las variables y vectores.	10%
Defensa	Demuestra su propiedad, "vende el producto", se maneja con soltura describiendo sin ambigüedades el funcionamiento del software.	25%
Total		100%

Notas:

1. La calificación del proyecto se obtiene sumando la calificación de cada ítem multiplicada por el coeficiente de ponderación.
2. La calificación final de cada asignatura depende de la calificación final del proyecto y la calificación obtenida en el curso.
3. El peso (ponderación) que se le asigna al proyecto en la calificación final depende de cada asignatura.