

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

[Página Principal](#)
[Área personal](#)
[Eventos](#)
[Mis Cursos](#)
[Este curso](#)
[Ocultar bloques](#)
[Pantalla completa](#)
[INGENIERIA EN SISTEMAS](#)
[Honorato](#)
[POO](#)
[INTRODUCCION AL PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIEN...](#)
[Ejercicios UML](#)

Ejercicios UML

Realizar los diagramas de clases de los 3 ejercicios, tendrán que enviarlo de manera electrónica, de preferencia en un documento de word. Es necesario que realicen equipos para la realización de los ejercicios de 4 integrantes maximo

Navegación

[Página Principal](#)
[Área personal](#)
[Páginas del sitio](#)

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

[Página Principal](#)
[Área personal](#)
[Eventos](#)
[Mis Cursos](#)
[Este curso](#)
[Ocultar bloques](#)
[Pantalla completa](#)
[INGENIERIA EN SISTEMAS](#)
[Honorato](#)
[POO](#)
[INTRODUCCION AL PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIEN...](#)
[Ejercicios UML](#)
[Calificación avanzada](#)

Calificación avanzada: Ejercicios UML (Entregas)

Cambiar método de calificación activo a

Rúbrica



Editar la definición del formulario actual



Eliminar el formulario actual definido

Navegación

[Página Principal](#)
[Área personal](#)
[Páginas del sitio](#)
[Curso actual](#)

POO

[Participantes](#)
[Insignias](#)
[General](#)
[INTRODUCCION AL](#)
[PARADIGMA DE LA](#)

EJERCICIOS UML Listo para su uso

Reglas para la puntuación

Reglas para la puntuación

La puntuación mínima posible para esta rúbrica es de **0 punto(s)** y se convertirá en la nota mínima posible en este módulo (que es cero a menos que la escala se utilice). La puntuación máxima es de **27 punto(s)** y se convertirá en la nota máxima posible. Puntuaciones intermedias se convertirán y redondearán a la calificación más cercana disponible.

Si se utiliza una escala en lugar de una calificación, la puntuación se convertirá en los elementos de la escala como si fueran números enteros consecutivos.

PORTADA	SIN PORTADA 0 puntos	LA PORTADA NO INCLUYE LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO 1 puntos	LA PORTADA DESCRIBE NOMBRE, NOMBRE DE ACTIVIDAD, INTEGRANTES DEL EQUIPO, FECHA, MATERIA 2 puntos
EJERCICIOS UML	NO ENTREGO O INCORRECTA REPRESENTACION UML 0 puntos	REPRESENTACION DE UML CORRECTA DE UN EJERCICIO 10 puntos	REPRESENTACION DE UML CORRECTA DE DOS EJERCICIOS 20 puntos
		REPRESENTACION DE UML CORRECTA DE LOS TRES EJERCICIOS 25 puntos	

Opciones de rúbrica

 Criterio de ordenación por niveles: **Ascendente por número de puntos**

- Permitir a los usuarios una vista previa de la rúbrica utilizada en el módulo (en caso contrario, la rúbrica solo será visible después de la clasificación)
- Mostrar la descripción de la rúbrica durante la evaluación
- Mostrar la descripción de la rúbrica a aquellos que serán calificados
- Mostrar los puntos para cada nivel durante la evaluación

[INTRODUCCION AL](#)
[PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIEN...](#)
[Material Conceptos de POO](#)
[Conceptos POO](#)
[Ejercicios UML](#)
[Archivo de ejercicios](#)
[REPORTE DE INVESTIGACION](#)
[Glosario](#)
[CUESTIONARIO](#)
[UNIDAD 2. CLASES Y](#)
[OBJETOS](#)
[UNIDAD 3. HERENCIA](#)
[UNIDAD 4. POLIMORFISMO](#)
[UNIDAD 5. EXCEPCIONES](#)
[UNIDAD 6. FLUJOS Y](#)
[ARCHIVOS](#)
[Mis cursos](#)
[Administrar](#)

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

[Página Principal](#) [Área personal](#) [Eventos](#) [Mis Cursos](#) [Este curso](#)

[Ocultar bloques](#) [Pantalla completa](#)

[INGENIERIA EN SISTEMAS](#) [Honorato](#) [POO](#) [INTRODUCCION AL PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIE...](#) [REPORTE DE INVESTIGACION](#)

REPORTE DE INVESTIGACION

REALIZAR UN REPORTE DE INVESTIGACION DE 5 LENGUAJES QUE UTILICEN EL PARADIGMA DE PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

CONSIDERAR LAS SIGUIENTES CARACTERISTICAS:

IDE QUE UTILIZAN

ENLACE DE DESCARGA

COSTO

PRINCIPAL APLICACION

AÑO DE CREACION

EL TRABAJO DEBERA CONTENER PORTADA, INTRODUCCION, CONTENIDO Y BIBLIOGRAFIA

Navegación

- [Página Principal](#)
- ▀ [Área personal](#)
- [Páginas del sitio](#)
- ▾ [Curso actual](#)
- ▾ [POO](#)
 - [Participantes](#)
 - [Insignias](#)
 - [General](#)
- [INTRODUCCION AL](#)

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

[Página Principal](#) [Área personal](#) [Eventos](#) [Mis Cursos](#) [Este curso](#)

[Ocultar bloques](#) [Pantalla completa](#)

[INGENIERIA EN SISTEMAS](#) [Honorato](#) [POO](#) [INTRODUCCION AL PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIE...](#) [REPORTE DE INVESTIGACION](#) [Calificación avanzada](#)

Calificación avanzada: REPORTE DE INVESTIGACION (Entregas)

Cambiar método de calificación activo a

Rúbrica



Editar la definición del formulario actual



Eliminar el formulario actual definido

Navegación

- [Página Principal](#)
- ▀ [Área personal](#)
- [Páginas del sitio](#)
- ▾ [Curso actual](#)
- ▾ [POO](#)
 - [Participantes](#)
 - [Insignias](#)
 - [General](#)
- [INTRODUCCION AL](#)

Rubrica Investigación Listo para su uso

[Reglas para la puntuación](#)

Reglas para la puntuación

La puntuación mínima posible para esta rúbrica es de **0 punto(s)** y se convertirá en la nota mínima posible en este módulo (que es cero a menos que la escala se utilice). La puntuación máxima es de **20 punto(s)** y se convertirá en la nota máxima posible. Puntuaciones intermedias se convertirán y redondearán a la calificación más cercana disponible. Si se utiliza una escala en lugar de una calificación, la puntuación se convertirá en los elementos de la escala como si fueran números enteros consecutivos.

PORTADA	No contienen todos los datos <i>0 puntos</i>	Datos incompletos <i>1 punto</i>	Completo: Logos, nombre de la actividad, fecha, datos del alumno, sin faltas de ortografía <i>1 punto</i>
Introducción	No contiene <i>0 puntos</i>	Muy pequeña menos de la mitad de una cuartilla, sin relación al tema <i>1 punto</i>	Completa. En base a lo solicitado y mínimo una cuartilla <i>2 puntos</i>
Contenido	No cubre los temas Y NO ES ORIGINAL <i>0 puntos</i>	La mitad de los temas y características <i>6 puntos</i>	contempla 5 lenguajes y sus características solicitadas <i>10 puntos</i>
Referencias APA y conclusión	No contiene <i>0 puntos</i>	Una o no tiene el formato y la conclusión es muy pequeña sin relación al tema <i>2 puntos</i>	Más de tres y formato correcto. Completa. HACE REFERENCIA A LA ACTIVIDAD Y LO APRENDIDO PARA SU APLICACIÓN

INTRODUCCION AL

PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Material Conceptos de POO

Conceptos POO

Ejercicios UML

Archivo de ejercicios

REPORTE DE INVESTIGACION

Glosario

CUESTIONARIO

UNIDAD 2. CLASES Y OBJETOS

UNIDAD 3. HERENCIA

UNIDAD 4. POLIMORFISMO

UNIDAD 5. EXCEPCIONES

UNIDAD 6. FLUJOS Y ARCHIVOS

Mis cursos

RESPONSABILIDAD Archivo PDF	Sin formato <i>0 puntos</i>	FORMATO Correcto. ENTREGO MAS DE UN DIA DESPUES <i>2 puntos</i>	FORMATO Correcto. CUMPLIO EL DIA ESTABLECIDO <i>3 puntos</i>
------------------------------------	--------------------------------	--	---

Administración

Administración de tareas

Mensajes

Español - Internacional (es) Eneida Yazmín

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

[Página Principal](#) [Área personal](#) [Eventos](#) [Mis Cursos](#) [Este curso](#)

[Ocultar bloques](#) [Pantalla completa](#)

[INGENIERIA EN SISTEMAS](#) [Honorato](#) [POO](#) [INTRODUCCION AL PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS](#) [Glosario](#)

Glosario

Realizar el glosario de clase, objeto, modularidad, encapsulación, herencia, polimorfismo. Describe con un ejemplo todos los conceptos

Navegación

[Página Principal](#)
[Área personal](#)

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

[Página Principal](#) [Área personal](#) [Eventos](#) [Mis Cursos](#) [Este curso](#)

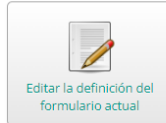
[Ocultar bloques](#) [Pantalla completa](#)

INGENIERIA EN SISTEMAS [Honorato](#) [POO](#) [INTRODUCCION AL PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS](#) [Glosario](#) [Calificación avanzada](#)

Calificación avanzada: Glosario (Entregas)

Cambiar método de calificación activo a

Rúbrica



Navegación

- [Página Principal](#)
- [Área personal](#)
 - [Páginas del sitio](#)
 - Curso actual
 - POO
 - [Participantes](#)
 - [Insignias](#)
 - [General](#)
 - INTRODUCCION AL PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS
 - [Español \(México\)](#)
 - [Español Latinoamérica](#)

honorato Listo para su uso

Reglas para la puntuación

La puntuación mínima posible para esta rúbrica es de **0 punto(s)** y se convertirá en la nota mínima posible en este módulo (que es cero a menos que la escala se utilice). La puntuación máxima es de **10 punto(s)** y se convertirá en la nota máxima posible. Puntuaciones intermedias se convertirán y redondearán a la calificación más cercana disponible. Si se utiliza una escala en lugar de una calificación, la puntuación se convertirá en los elementos de la escala como si fueran números enteros consecutivos.

Reglas para la puntuacion

La puntuación mínima posible para esta rúbrica es de **0 punto(s)** y se convertirá en la nota mínima posible en este módulo (que es cero a menos que la escala se utilice). La puntuación máxima es de **10 punto(s)** y se convertirá en la nota máxima posible. Puntuaciones intermedias se convertirán y redondearán a la calificación más cercana disponible. Si se utiliza una escala en lugar de una calificación, la puntuación se convertirá en los elementos de la escala como si fueran números enteros consecutivos.

PORTADA Y BIBLIOGRAFIA	SIN PORTADA NI BIBLIOGRAFIA <i>0 puntos</i>	CONTIENE SOLO PORTADA O BIBLIOGRAFIA <i>1 puntos</i>	CONTIENE PORTADA Y BIBLIOGRAFIA <i>2 puntos</i>
GLOSARIO	NO CONTIENE EL GLOSARIO <i>0 puntos</i>	CONTIENE MENOS DE LA MITAD DE LOS SOLICITADO <i>4 puntos</i>	CONTIENE LA DEFINICION DE TODOS LOS TEMAS SOLICITADOS EN ORDEN CRONOLOGICO <i>8 puntos</i>

- INTRODUCCION AL PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS
- Material Conceptos de POO
 - Conceptos POO
 - Ejercicios UML
 - Archivo de ejercicios
 - REPORTE DE INVESTIGACION
 - Glosario
 - CUESTIONARIO
 - UNIDAD 2. CLASES Y OBJETOS

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

[Página Principal](#) [Área personal](#) [Eventos](#) [Mis Cursos](#) [Este curso](#)

[Ocultar bloques](#) [Pantalla completa](#)

INGENIERIA EN SISTEMAS [Honorato](#) [POO](#) [INTRODUCCION AL PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS](#) [CUESTIONARIO](#) [Editar cuestionario](#)

Editando cuestionario: CUESTIONARIO

No puede agregar o quitar preguntas porque este cuestionario ya ha sido respondido. (Intentos: 13)

Preguntas: 11 | Este cuestionario está cerrado

Calificación máxima: 40,00

[Guardar](#)

[Página de nuevo](#)

Total de calificaciones: 40,00

Reordenar las preguntas al azar

Página 1

[Agregar](#)

1 1.1 Escoge la Respuesta correcta

[10,00](#)

Página 2

[Agregar](#)

2 1.10 ¿Cuál es el tipo de polimorfismo que esta relacionado a la herencia y se refie...

[3,00](#)

Navegación

- [Página Principal](#)
- [Área personal](#)
 - [Páginas del sitio](#)
 - Curso actual
 - POO
 - [Participantes](#)
 - [Insignias](#)
 - [General](#)
 - INTRODUCCION AL PARADIGMA DE LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS
 - [Español \(México\)](#)
 - [Español Latinoamérica](#)

3	1.3 ¿Cuáles son los elementos que definen a un objeto?	3.00
Página 4 Agregar		
4	1.4 ¿Qué es POO?	3.00
Página 5 Agregar		
5	1.5 ¿Qué significa Instanciar una clase?	3.00
Página 6 Agregar		
6	1.6 ¿Concepto que se define como la declaración de un objeto?	3.00
Página 7 Agregar		
7	1.7 ¿Cuál es el pilar de la POO que consiste en unir en una clase las característica...	3.00
Página 8 Agregar		
8	1.8 ¿Cuál es el pilar de la POO que consiste en captar las características, comporta...	3.00
Página 9 Agregar		
9	1.8 ¿Cuál es el pilar de la POO que solamente aplica sobre los métodos y que se r...	3.00
Página 10 Agregar		
10	1.9 ¿Cuál es el tipo de polimorfismo que tiene la capacidad para definir varios mé...	3.00
Página 11 Agregar		
11	1.2 Es una categoría o grupo de cosas que tienen atributos y acciones similares	3.00

- Material Conceptos de POO
- Conceptos POO
- Ejercicios UML
- Archivo de ejercicios
- REPORTE DE INVESTIGACION
- Glosario
- CUESTIONARIO
- UNIDAD 2. CLASES Y OBJETOS
- UNIDAD 3. HERENCIA
- UNIDAD 4. POLIMORFISMO
- UNIDAD 5. EXCEPCIONES
- UNIDAD 6. FLUJOS Y ARCHIVOS
- Mis cursos

[Administra](#)
ción