

Reglas del juego:

- Tal como se le dijo antes, durante este examen usted no puede pedir ABSOLUTAMENTE nada prestado a sus compañeros, ni hablar con ellos.
- Su nombre y su firma a la aceptación del compromiso de no hacer fraude, en las hojas de respuestas a este examen y en la hoja de criterios de evaluación que acompaña este enunciado, tienen que ir en lapicero; hojas marcadas con lápiz **NO** se calificarán. Así mismo tenga en cuenta que sólo se calificará lo que trabaje en la hoja de respuestas, y sobre la hoja en que está el diagrama de clases que usted debe completar.
- Por ningún motivo puede salir del salón, antes de terminar el examen, por tanto si se retira habrá terminado su trabajo.
- Puede consultar sus notas, el libro o apuntes; pero se le recomienda que lo haga cuando esté seguro de qué quiere buscar, en caso contrario estas consultas se convierten en una distracción que le hace perder tiempo. No puede consultar código incluido en hojas sueltas, ni impresas ni manuscritas.
- No se resolverá ninguna duda durante el examen, así que si algo no le queda claro y usted requiere hacer algún tipo de supuesto, ESCRÍBALO y de una breve explicación de la razón por la cual lo supone.
- Todos los dispositivos electrónicos que porte al momento de presentar el examen, deben estar apagados. No en modo silencio, apagado. El no acatar esta regla se interpretará como fraude y se sancionará como tal.

Herminone está muy preocupada porque Harry y Ron no se han caracterizado, a lo largo de los 6 años que han pasado en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, por estudiar y memorizar bien las pociones y hechizos requeridos para defenderse de las magias oscuras que practican los Mortífagos. Por ello, mientras esperan juntos la boda de Bill y Fleur en casa de los Weasley, ella quisiera encontrar una forma divertida de ayudarles a estudiar estos temas. Una vez que se de la boda, ellos han decidido partir en busca de los Horrocruxes, la que consideran será su batalla final contra Voldemort y la última voluntad de Dumbledore.

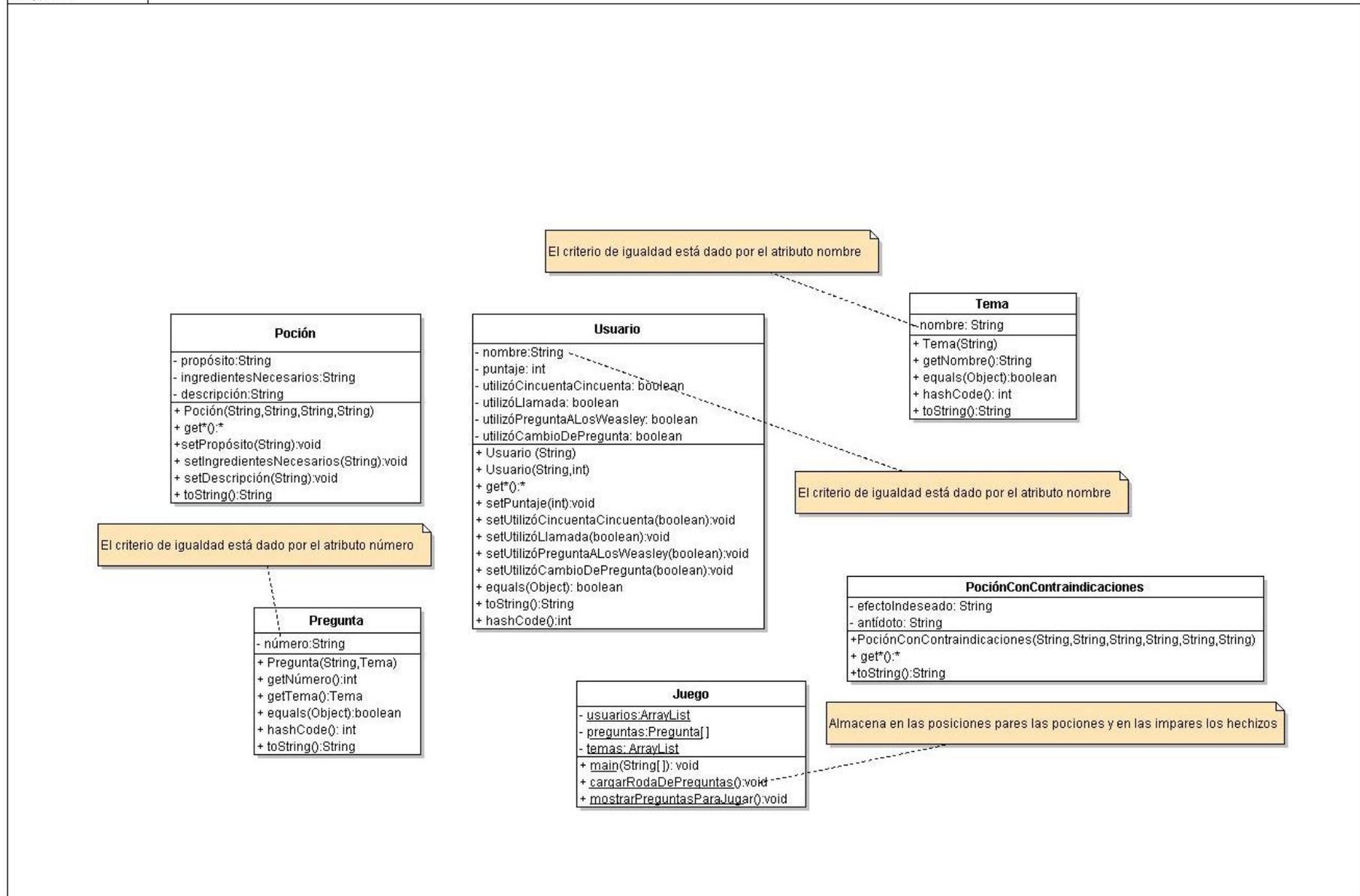
Hace unos días los tres, en una escapada al mundo de los muggles, vieron la película "Quién quiere ser millonario", por lo que ella ha pensado que si los pone a concursar entre los dos, estarán más motivados a estudiar y cree que las ayudas que puede ofrecerles son las mismas ayudas que se dan en el concurso; pero para recopilar la información sobre hechizos y pociones necesita que usted le ayude elaborando una aplicación en java, con diagrama de clases completo y descripción de métodos, a través de la cual ella pueda evaluarlos y llevar la cuenta de los puntos que llevan así como de las ayudas que ha usado cada uno de ellos. En cada juego uno de ellos deberá contestar 10 preguntas sobre los temas a tratar: pociones y hechizos; ella quiere que sea una pregunta sobre pociones y otra sobre hechizos hasta completar 10.

De las pociones ella quiere guardar su propósito y los ingredientes necesarios, así como una breve descripción de la forma en la cual se preparan; y es consciente de que debe tener presente que algunas pociones pueden, por una preparación errada, producir efectos contrarios, en cuyo caso se debe conocer el efecto y la forma de reaccionar a él. De los hechizos quiere guardar la palabra o palabras necesarias para lanzarlo, así como el efecto que puede esperarse de él, y es muy importante saber si un hechizo corresponde a magia negra o a magia blanca.

Herminone ha trabajado en un nuevo hechizo que genera el diagrama de clases correspondiente a una situación pero, por alguna razón, aún no logra que pinte las relaciones entre clases. Además al aplicarlo sobre la descripción de lo que ella quiere, la clase o clases necesarias para guardar la información sobre los hechizos no aparece. Por esto ella le entrega el diagrama que el hechizo generó, para que usted:

1. Incluya la clase o clases necesarias para almacenar la información de los hechizos. Para esta clase o clases debe definir, en el diagrama, todos los atributos y métodos que considere necesarios.
2. Identifique las relaciones entre clases. Recuerde considerar la clase o clases que usted incluyó en el punto anterior.
3. Elabore una lista, ordenada por clase, en la cual identifique todos los casos de polimorfismo que aparezcan en el diagrama. En cada caso debe indicar si se trata de polimorfismo por sobrecarga o por sobreescritura.

Por último ella espera que usted elabore el código java completo para la clase PociónConContraindicaciones, a partir de lo cual ella espera elaborar un nuevo hechizo que genere el código de las otras clases.



Nombre: _____
 Trabaje sobre el diagrama de clases en esta hoja. Sólo se calificará lo que escriba aquí.

Hoja de criterios de evaluación.

Nombre: _____

Profesor con quien toma la materia: _____
 (Recuerde marcar esta hoja y la de respuestas con **LAPICERO**, de no tener uno a mano pídale ayuda al profesor, **NO** a sus compañeros)

Los criterios que se usarán para calificar este examen se presentan a continuación:

Criterio	Porcentaje	Puntaje obtenido	Valoración
<u>Diagrama de clases</u>	50%		
Incluir la clase o clases, con sus atributos y métodos, necesarios para guardar la información de los Hechizos.	20%	/100	
Incluir todas las relaciones necesarias para cumplir con la situación descrita.	30%	/100	
<u>Polimorfismo</u>	20%		
Identificar todos los casos de polimorfismo existentes y clasificarlos adecuadamente.	20%	/100	
<u>Clase PociónConContraindicaciones</u>	30%		
Descripción de métodos	10%		
Sintaxis del código java	10%		
Correspondencia del código con el análisis	10%	/100	
Calificación			