

1.a)			19 puntos						
Global			f1	f2					
x	i	p	x	b	i				
'1a2'									
	0					2 ptos	<b>Pantalla</b>	No sirve	<b>4 ptos</b>
		0							
				'1'					
					0	2 ptos			
					1				
			'1'			1 pto	<i>Considerar los prints solo si demuestra saber hacer el ruteo.</i>  <i>Los puntos se asignan por bloque, no ingresar puntos intermedios.</i> <i>Bloque bueno, bloque con puntos.</i>		
			1						
	1								
				'a'					
					0				
					1				
					2				
					3				
					4	4 ptos			
					5				
					6				
					7				
					8				
					9				
					10				
	2						<b>1.b)</b>	<b>6 pts</b>	
				'2'			<b>Determina si un caracter es dígito o no</b> , también se acepta que escriban determinar que un letra del string sea número		
					0	3 ptos			
					1				
					2				
			'2'			1 pto			
			2						
		1							
	3					2 ptos			

<b>Pregunta 2:</b>		<b>35 pts</b>		
<b>Item</b>	<b>0 Ptos</b>	<b>4 Ptos</b>	<b>7 Ptos</b>	<b>10 Ptos</b>
Uso de notación correcta de diagramas de flujo	No trabaja con diagrama de flujos o la simbología usada no es la correcta.	Usa correctamente la simbología de diagrama de flujo, las flujos tienen el sentido indicado con las flechas.		
Determina Precio según area	No demuestra tener noción de cómo resolver el problema.	Calcula el precio con 1 o más errores	Calcula correctamente el precio según area	
Determina el area y precio del terreno mas caro por sector	No realiza la actualización de área y terreno	Realiza la tarea pero con 2 o más errores. Por ejemplo: actualiza incorrectamente el area y/o precio, no realiza la tarea para los 3 sectores, etc.	Resuelve la tarea con a lo mas 1 error. Por ejemplo: actualiza incorrectamente el area y/o precio, no realiza la tarea para los 3 sectores, etc.	Resuelve correctamente, sin errores
Entrada y Salida	No demuetra saber como pedir y mostrar datos del problema.	Solicita correctamente los datos de entrada. Entrega correctamnete los resultados solicitados.		
Creación del ciclo	No realiza el ciclo necesario para resolver el problema.	Identifica y crea un ciclo, pero lo usa de manera incorrecta. Comete errores en la condición de término y en el punto donde se devuelve.	Identifica y crea un ciclo, pero solo comete 1 error de los 2 mencionados: condición de término y punto de regreso.	Crea y usa el ciclo de manera correcta, sin errores.
<b>Descuentos</b>		<b>0 Pto</b>	<b>-4 Puntos</b>	
Forma y expresiones	No comete errores graves con respecto a la forma; a lo más errores atribuibles más a descuidos que ignorancia (por ejemplo, olvida poner un 'si' o un 'no' en los distintos caminos después de una condición, oldiva una o dos flechas en los conectores entre bloques)		Demuestra no entender construcciones importantes de los diagramas (por ejemplo: No identifica el camino del 'si' o 'no' después de los condicionales, no uno los bloques por flechas, sólo líneas.	

Pregunta 3:		40 pts		
Item	0 Pto	5 Ptos	10 Ptos	15 Ptos
Manejo de Funciones	No sabe definir funciones ni como llamarlas	Sabe trabajar con funciones, definir las y usarlas.		
Función ganador()	No demuestra nociones de cómo resolver el problema	Tiene la estructura general de la función, pero existe algún error importante. Ej: no considera el caso de que exista alguna alianza ganadora.	Implementa correctamente la función	
Función contar()	No demuestra nociones de cómo resolver el problema	Demuestra tener conocimientos de cómo implementar la función pero comete errores como, re-iniciar el contador dentro del ciclo o bien recorrer de mala forma la palabra, o no cuenta todas las vocales	Implementa correctamente la función contar, recorre bien la palabra y contabiliza sin errores las vocales	
Programa global - parte c) del problema	No demuestra nociones de cómo resolver el problema	Demuestra tener conocimientos de cómo implementar la función pero comete errores graves como <b>no considerar</b> el caso en que 2 alianzas empaten en el número mayor de vocales ingresadas	Demuestra tener conocimiento de cómo implementar el programa pero comete errores en su implementación, como por ejemplo: no finaliza el ciclo cuando una alianza logra la meta, no reinicia la variable mayor cuando se reinicia un nuevo intento.	Implementa correctamente el programa.
Descuentos	0 Pto	-4 Puntos		
Sintaxis y expresiones	No comete errores graves con respecto al lenguaje; a lo más errores atribuibles más a descuidos que ignorancia (por ejemplo, en una ocasión olvidar los dos puntos al final de la línea, confunde = y == o confunde () y [] o , ocupa ≤ en lugar de <=, pero el resto de las veces lo hace bien)	Demuestra no entender construcciones importantes del lenguaje (por ejemplo: no indenta, le pone una condición al else, hace while con rango, confunde el string x con la variable x, asigna valor a variables de forma incorrecta 4=x). Un descuento de -4 por tipo de error.		