

Tarea n° 2 de Laboratorio - "Programación I" (Same Game)

(Semestre 2 - 2006)

P1 : Rellenar con ceros correctamente las celdas correspondientes de elegir una fila y una columna.

P2 : Efecto caída.

P3 : Corrimiento de una columna llena de ceros hacia la derecha.

P4 : Terminar el programa cuando no hay más jugadas posibles.

P5 : Interfaz. Presentación del programa al usuario. Este ítem es adicional a la nota y queda a criterio del corrector.

* : No hace nada o problemas de código

Apellido	Nombre	P1 (1,8)	P2 (1,7)	P3 (1,2)	P4 (1,0)	P5 (0,3)	Atraso	NOTA	Observaciones
Bórquez	Fabio	1,8	1,7	1,2	1	0,3		7	
Budini	Melisa	1,8	1,7	1,2	1	0,3		7	
Calisto	Romina	0,9	1,7	0	0	0,3	-0,9	3	
Cárcamo	Hernán	1,8	1,7	0	0	0,3	-0,3	4,5	
Cari	Luis	1,8	1,7	1,2	0	0,3	-1,5	4,5	
Crespo	Constanza	1,8	1,7	1,2	0	0,3		6	
Hurtado	Rodrigo	1,8	1,7	1,2	1	0,3		7	
Llancapani	Moisés	1,8	1,7	1,2	0	0,3		6	(1)
Jimenez	Carolina	1,8	1,7	1,2	0	0,3		6	
Yañez	Daniza	1,8	1,7	1,2	1	0,3		7	
Miranda	Carolina	0	0	0	0	0	-0,3	1	*
Osses	Andrea	1,8	1,7	1,2	0,8	0,3		6,8	
Oyarzo	Daniel	1,8	0	0	0	0,1		2,9	
Roblero	Gustavo	1,8	1,7	0	0	0,3	-0,3	4,5	
Rojas	Dorothy	1,8	1,7	1,2	1	0,2		6,9	
Saldivia	Paula	0	0	0	0	0	-0,9	1	
Sandoval	Pedro	0,8	1,7	0	0	0,3		3,8	(2)
Serpa	Pablo	0	0	0	0	0	-0,3	1	
Sobarzo	Valeska	1,8	1,7	1,2	0	0,5	-0,3	5,9	
Sommer	Daniel	0	0	0	0	0		1	
Traba	Marcelo	1,8	1,7	1,2	1	0,3	-0,3	6,7	
Uribe	Gonzalo	1,8	1,7	1,2	1	0,3		7	
Verdugo	Jaime	1,8	1,7	1,2	1	0,3		7	
Vergara	Jonathan	1,8	1,7	0	1	0,3		5,8	
Videla	Eliel	1,8	0	0	0	0,2	-1,2	1,8	

Mín. 1
Máx. 7
Prom. 4,2

(1) : No termina cuando no hay mas jugadas

(2) : Trabaja con un solo color