**LISTA DE CHEQUEO MANEJO DE HERRAMIENTAS DE PROGRAMACION**

**TECNICO EN PROGRAMACION DE SOFTWARE**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1. DATOS GENERALES** | | | | |
| **Nombre de la institución educativa:** | | | **CUMPLE** | |
| **Nombre del Aprendiz:** |  | |  |  |
| **Fecha:** |  |  | | |
| **Nombre Proyecto** |  | | **NOTA:** |  |

**Objetivo:**

Valor el manejo del lenguaje de programación para la creación de la matriz CRUD, lógica de negocio, interfaz gráfica y construcción de la base de datos.

**LISTA DE VERIFICACIÓN**.

**INSTRUCCIONES PARA EL DILIGENCIAMIENTO**

Llenar los espacios correspondientes a los datos generales.

En la lista de verificación señalar en la casilla **RESPUESTA** marque con una x en la casilla **Cumple** o **No cumple** respectivamente, y las observaciones que sean necesarias.

Si es necesario ampliar observaciones al final del instrumento

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | | **VARIABLES E INDICADORES** | **RESPUETA**  **CUMPLE NO CUMPLE** | | | **OBSERVACIONES** |
| **Programación** | | | | | | |
| **1** | Crea correctamente el proyecto en el lenguaje de programación. | |  | |  |  |
| **2** | Crea correctamente la arquitectura de la aplicación 3 capas(Modelo, Vista, Controlador) | |  | |  |  |
| **3** | Identifica las partes principales del entorno de desarrollo. | |  | |  |  |
| **4** | Utiliza puntos de interrupción para depurar el proyecto. | |  | |  |  |
| **5** | Utiliza try/cath/finally, para el manejo de excepciones. | |  | |  |  |
| **6** | Utiliza las ayudas ofrecidas por el editor de texto. | |  | |  |  |
| **7** | Utiliza notación húngara para nombramiento de controles y objetos. | |  | |  |  |
| **8** | Aplica conceptos de la programación orientada a objetos. | |  |  | |  |
| **9** | Reutiliza código en el desarrollo del proyecto. | |  |  | |  |
| **Interfaz Gráfica** | | | | | | |
| **10** | Utiliza las diferentes vistas de diseño. | |  | |  |  |
| **11** | Realiza adecuadamente la maquetación de la interfaz gráfica de usuario. | |  | |  |  |
| **11** | Aplica correctamente la paleta de colores. | |  | |  |  |
| **12** | Utiliza Plantillas, Paginas Maestras, Skins y hojas de estilo. | |  | |  |  |
| **13** | Posiciona uniformemente los controles de usuario. | |  | |  |  |
| **Motor de base de datos** | | | | | | |
| **14** | Se conecta correctamente al servidor de base de datos. | |  | |  |  |
| **15** | Identifica las partes principales del entorno de base de datos. | |  | |  |  |
| **16** | Realiza copias de seguridad y restauraciones. | |  | |  |  |
| **17** | Utiliza sentencias dml. | |  | |  |  |
| **18** | Crea procedimientos almacenados, funciones y vistas. | |  | |  |  |