

Pauta Tarea 3 CC1001-7

- 1 punto de base
- 3.5 puntos por funcionamiento del programa de la parte c:
 - 0.5 punto por interface gráfica
 - 1 puntos por graficar correctamente (forma del gráfico correcta)(método valor)
 - 1.5 puntos por cada color (0.5 c/u)
 - 0.5 punto por botones clear y quit
- 2.5 puntos por las clases Polinomio y Polinomio1:
 - 0.5 puntos por método toString
 - 1 punto por herencia de Polinomio1 e implementación de la interface Función
 - 1 punto por método graficar de Polinomio1 (incluye el dibujar correctamente la grilla)

Las clases Polinomio y Polinomio1 se prueban con el siguiente código:

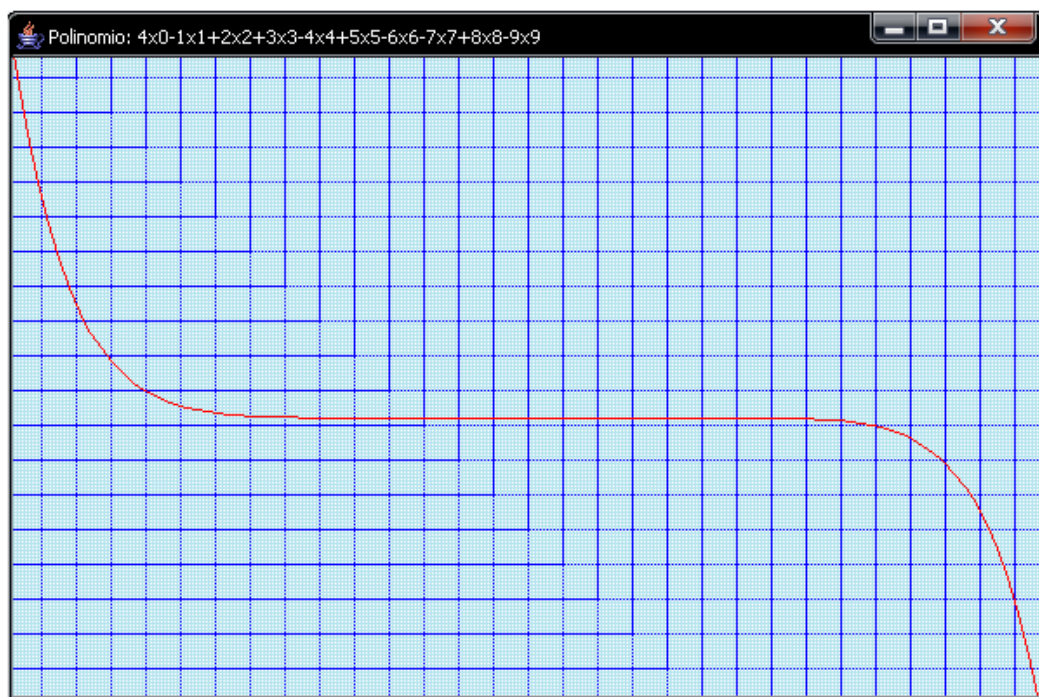
```
import java.awt.*;
public class prueba {
    public static void main(String[] args) {
        double[]a={-1,2,-3,4,-5};
        Polinomio p=new Polinomio1(a);    //Para ver si hay herencia
        Funcion f=new Polinomio(a);        //Para ver si hay implementación
        Polinomio1 p1=new Polinomio1(a);   //Para probar los métodos
        String r;
        U.println((r=p1.toString()));       //Para probar el método toString
        p1.graficar(10,-100,100,Color.red); //Para probar el método graficar
    }
}
```

Como la inicialización de los coeficientes depende de ustedes el programa debe escribir cualquiera de las dos posibles opciones:

```
-5x0+4x1-3x2+2x3-1x4
-1x0+2x1-3x2+4x3-5x4
```

El programa principal se prueba con los siguientes parámetros y se debe obtener esta forma (con el color rojo):

Graficador de Polinomios										
exp:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
coef:	4	-1	2	3	-4	5	-6	-7	8	-9
Quit	n: 100	a: -10	b: 10	Rojo		Verde		Negro		Clear



En base a esto les cuento, los típicos errores:

- Dar un largo fijo a los polinomios de 10, eso está mal ya que debe ser para un largo genérico sin importar que en el programa se usen 10 (-0,3)
- Botón clear no borra los textfield de puntos a y b, debería borrarlos pues en el enunciado dice todos (-0.1)
- En el toString, bajé 0.1 por cada error, escribir los coeficientes con decimales 0 (5.0 y no 5), no poner los + entre los coeficientes, etc.
- Si no compila nota 2, si les compilaba en sus casas o algo así mándenme un mail, así nos coordinamos para que me muestren como compilar su tarea...
- Si copia nota 1
- En algunos casos bajé 0.5 por darle un nombre distinto a la clase y el archivo que la contiene, en estos casos no compila... Así como a un grupo que puso todo en un solo archivo reconociendo que originalmente estaba en varios...

- En algunos casos no pude compilar el archivo, porque no había un main, me imagino que cuando hicieron la tarea si lo podían compilar asique esas personas envíenme un correo lo antes posible.
- Cuando no implementaban Funcion o no extendían Polinomio bajé entre 0.5 y 0.4 dependiendo del caso. Excepto cuando no hacía una de las clases (Polinomio o Polinomio1), ahí bajé más.
- Se descuenta 0.5 por cada día de atraso

Si tienen dudas sobre su nota, corran su tarea probando lo que puse acá, prueben también con el archivo prueba.java. Solo después de eso, si aun no se convencen, pueden enviarme un correo explicando por qué creen que merecen más nota. Como en los reclamos, no voy a responder los correos que digan “¿En qué me equivoqué?”, expliquen con argumentos por qué merecen mejor nota...